

CHOCK

# NATTENS FASOR

— DINA MARDRÖMMAR BLIR VERKLIGHET





TAMB ÄVENTYRSSPEL HB PRESENTERAR

# NATTENS FASOR

PROJEKTLEDNING

Anders Blixt

KONSTRUKTION

Carl Smith, Galí Sanchez, Michael Williams,  
Anna Frimodig, Anders Blixt,

Åke Eldberg, Christian Gillinger, Fredrik Bjärfors, Dante Allstrand

ÖVERSÄTTNING

Åke Eldberg, Bo Petersson, Anders Stenström, Mattias Wåhlén, David Åskman

GRAFISK PRODUKTION

Klas Berndal

ILLUSTRATIONER

Stefan Kayat, Nils Gulliksson

OMSLAG

Michael Whelan

KARTOR

Stephen D. Sullivan

ASSISTANS

Anna Frimodig, Fredrik Malmberg, Olle Sahlin, Stefan Thulin

SÄTTNINGAR

Delta Reprosätter

REPROGRAFI

Hagbergs Repro

TRYCK

Tryckproduktion, Västerås

*Amerikanskt originalmaterial © Pacesetter 1984, 1985*

*Svensk översättning och svenskt originalmaterial © TAMB Äventyrsspel HB 1986*

Scan & PDF: *Gothmog*





## Del 1 (endast för CM)

Introduktion .....	3
Nya besvärjelser .....	4
Besvärjelsetabell .....	8
Termer .....	9
Djur .....	11
Djurtabell .....	14
Barghest .....	15
Bedragare .....	15
Buso .....	16
Chullpas .....	17
Corbix .....	17
Dockmästare .....	18
Dubbelgångare .....	18
Förrädare .....	19
Golem .....	20
Hemsökt hus .....	21
Honvarelse .....	21
Hängare .....	22
Krokmara .....	22
Loup garou .....	23
Läderlapp .....	23
Manitou .....	24
Mördarbil .....	25
Rakshasa .....	25
Småknytt .....	26
Spökhund .....	26

Svart tamanous .....	27
Träl .....	28
Tupilak .....	28
Varkatta .....	29
Varräv .....	29
Vattenhäst .....	30
Wiesert och den Vilda Jakten .....	30
Yeti .....	31
Liten Zombiemästare .....	32
Stor Zombiemästare .....	33
Dracula .....	34
Alpvampyr .....	35
Indisk vampyr .....	35
Huitzotl .....	36
Elizabeth Bathory .....	36
Nishsi Oka .....	37
Ezra Providence Cabot .....	37
Orientaliska vampyrer .....	38
Makedonsk vampyr .....	38
Thormund Halldorasson .....	39
Jackson de la Croix .....	39

## Del 2 (öppen för alla)

Översikt .....	40
Liv utan hopp .....	41

Lust utan kärlek .....	42
Död utan frid .....	43
Slutkommentar .....	44
Anton Garnier .....	45
Garniers gästbud .....	46
Bhima Gupta .....	50
Ur "De många mörkrens trädgård" .....	52
Huitzotl .....	55
Ur "Nocturno" .....	56
Elizabeth Bathory .....	60
I grevinnans armar .....	62
Greve Dracula .....	65
Utdrag ur Bram Stokers skildring .....	67
Jackson de la Croix .....	70
Intervju med Jackson Jammer .....	72
Orientalisk vampyr .....	74
Li Chang och den gyllene triangeln .....	76
Min-banditerna .....	77
Ezra Cabot .....	79
Den mystiske mannen .....	80
Den nordiska vampyren .....	84
Finska vinterkriget .....	86
Vampyrninjan .....	88
Under mörkläggningen i Kyoto .....	90
Tillägg .....	91
Hephastion .....	92
Filoktetes' återkomst .....	94



# INTRODUKTION



**D**en här boken är ett värdefullt tillskott till ditt CHOCK-bibliotek. Här finns nya besvärjelser från Onda Vägen, nya djur (eller typer av djur), och nya varelser från Det Okända, som kommer att liva upp dina CHOCK-äventyr. Boken består av två huvuddelar. Den ena liknar regelhäftet Det Okända, och innehåller nya besvärjelser och nya monster, beskrivna ungefär på samma sätt som i Det Okända. Denna del får endast läsas av Chock-mästaren.

Den andra delen innehåller material som har publicerats av S.A.V.E.; artiklar om vampyrer som organisationen har bekämpat. Dessa artiklar har spritts till organisationens medlemmar för att ge dem ökade kunskaper om fienden. Sålunda får spelarna läsa dessa artiklar.

## Hur man använder varelserna

Här kommer några råd till CM om hur man använder de varelser som finns i den här boken. För det första är det viktigt att komma ihåg att varelserna i ett bra CHOCK-äventyr inte bara är trögtänkta monster som väntar på att några rollpersoner ska komma förbi, och sedan hoppar fram och slår ihjäl dem! Varelserna bör fungera mer som rollpersoner än som monster; de har sina egna planer, avsikter och önskningsar. I beskrivningarna av de olika varelserna har vi försökt tala om hur en bra CM bör använda dem, vad de kan vara ute efter och hur de kan tänkas handla. Beskrivningarna är nästan som små äventyr! Det första steget mot ett bra äventyr är alltså att läsa beskrivningen av den varelse du tänker använda, och fundera lite över vilka otäckheter just den varelsen kan användas till.

För det andra bör du tänka på att det inte räcker att ha en otäck varelse för att göra ett

bra äventyr. Det blir roligare för spelarna om spänningen byggs upp sakta. Många varelser är gjorda just med tanke på detta. Lägg märke till att flera av dem inte kan förgöras förrän rollpersonerna har upptäckt någonting om dem – vad de är, hur de arbetar, vad de är ute efter eller varför. Ett exempel är spöket som kommit tillbaka för att avsluta en uppgift som han inte gjorde färdig under sitt mänskliga liv. Det är för att kunna ta reda på sådant som rollpersonerna har så många andra färdigheter än de som behövs för att kunna slåss. Innan du tar med en varelse i ett äventyr måste du tänka efter hur rollpersonerna kan använda sina färdigheter för att skaffa sig den kunskap de behöver för att till sist besegra den. Om spelarna inte lyckas kan du ändå alltid leda dem på rätt spår genom att placera ledtrådar som de inte kan missa, eller låta någon få en Synsk Dröm.

Till sist också ett varningens ord till alla

ivriga CM: många av varelserna i den här boken är mycket farliga och starka. De är avsedda att användas i spelkampanjer där man har samma rollpersoner i flera äventyr. Särskilt de varelser som har IP över 1000 bör inte användas förrän rollpersonerna har varit med om flera äventyr och haft en chans att utveckla sina färdigheter. Att skicka ut en grupp helt nya S.A.V.E.-medlemmar mot tex greve Dracula vore rena mordet. Ett sådant äventyr skulle inte bli roligt, och det vore knappast rättvist heller. Låt oerfarna spelare och rollpersoner vässa tänderna på några Likätare först – eller vice versa.

Ibland kan några av de här nya varelserna tvinga rollpersonerna att bete sig onormalt. När det händer, tex om en rollperson råkar ut för Inflytande, vill du antagligen låta den rollpersonens spelare veta vad som har hänt utan att de andra spelarna får reda på det. Ett bra sätt att göra det är att skicka en liten lapp till den berörda spelaren. Det kan vara bra att ta för vana att skicka lappar till folk lite då och då, annars förstår ju alla att det är något särskilt på gång när någon får ett papper av CM. Så fort någonting bara berör en eller ett par av spelarna, tex om en enda rollperson märker något som de andra inte märker, kan du skicka en lapp. Gör det även när det inte är något viktigt som personen har märkt. Du kan till och med skicka meningslösa meddelanden av typen "Hej du!" för att viktiga lappar ska kunna gå fram utan att väcka uppmärksamhet.



# NYA BESVÄRJELSER



**D**e förkortningar och siffror som anges i beskrivningarna är de samma som användes i regelhäftet *Det Okända*. Vi har här gjort en kortfattad sammanställning och förklaring av viktiga termer och begrepp här i denna bok, så att du slipper slå upp dem i *Det Okända*. Vidare finns en stor tabell där alla besvärjelser från den Onda Vägen, som hittills har förekommit i Äventyrsspelns Chockprodukter, står uppställda. Som du kommer att se, har varelserna från *det Okända* fått tillgång till en hel mängd nya, ruskiga konster och besvärjelser.

## Namn

Besvärjelsens namn anges alltid med kursiv stil. Namnen är standardbeteckningar som används i allt arbete inom S.A.V.E., men andra beteckningar kan förekomma i länder där man talar andra språk.

## Typ

Det finns två typer av besvärjelser: Förvrängningar (FVR) och Underkastelser (UND).

När en varelse använder en Förvrängning slår man en Särskild Kontroll mot dess Onda Vägen-Värde (OVV) på handlingstabellen. Den kolumn som ska användas finns angiven i beskrivningen av besvärjelsen. Resultaten "A" eller "AX" betyder att besvärjelsen lyckas; alla andra resultat innebär att den misslyckas.

Vissa FVR-besvärjelser är Speciella (SP). Det betyder oftast att varelsen måste göra en serie särskilda kontroller, där varje lyckat resultat betyder att besvärjelsens effekt blir starkare.

UND-besvärjelser medför alltid en särskild kontroll på den kolumn som motsvarar offrets nuvarande VJST. Kontrollen görs alltid mot siffran 99 istället för varelsens Onda Vägen-Värde. I beskrivningen av varje UND-besvärjelse finns en resultatnyckel som förklarar vad som händer.

## Kolumn

Den kolumn på handlingstabellen där man ska avläsa resultatet av kontrollen. "VJST" betyder att man ska använda den kolumn där offrets nuvarande VJST passar in i de intervall som anges av de små siffrorna som står överst i kolumnerna.

## Kostnad

Det antal VJST som varelsen förlorar när den använder besvärjelsen. En del besvärjelser har en fast "kostnad" per användningstillfälle. Andra kostar ett visst antal poäng per omgång eller per minut. I det senare fallet kan varelsen göra på två olika sätt. Antingen kan den redan från början bestämma hur länge den vill att effekten ska vara. Då lägger den besvärjelsen en enda gång och använder så mycket VJST

som behövs för att effekten ska räcka i flera omgångar eller minuter. Eftersom den bara använder besvärjelsen en gång behöver man bara slå ett tärningsslag. Om varelsen inte är säker på från början att den vill använda besvärjelsen flera minuter eller omgångar kan den i stället lägga samma besvärjelse flera gånger (och slå en ny kontroll varje gång för att se om det lyckas). VJST som används för att lägga en besvärjelse förloras även om besvärjelsen inte lyckas.

## Räckvidd

Det största möjliga avståndet från användaren till målet för besvärjelsen.

## OVV

Det minsta Onda Vägen-Värde en varelse måste ha för att alls kunna använda besvärjelsen.

## Effektyta

Det område som påverkas av besvärjelsen.

## Flera attacker

Varelser som kan göra flera attacker per omgång kan använda Onda Vägen eller fysiska anfall, eller en kombination av båda.

## Samtidiga besvärjelser

Om två varelser lyckas använda besvärjelser som motverkar varandra (t.ex. Mareld och Förmörkelse) under samma omgång, kommer den varelse som har högst VJST att få sin besvärjelse att fungera, medan den andra varelsens besvärjelse neutraliseras.

## Automatisk kraft

En del varelser har en "medfödd" förmåga att kunna använda vissa FVR-besvärjelser automatiskt. De behöver då inte slå några tärningsslag, och misslyckas aldrig med användningen. Dessutom kostar det bara 1 VJST för varelsen att använda en automatisk besvärjelse, oavsett vad besvärjelsen normalt brukar kosta. Om den vanliga kostnaden är uttryckt som "1 VJST per minut" eller "1 VJST per omgång" kan en varelse med Automatisk för-

måga ändå använda besvärjelsen hur länge som helst för en poäng. Sådana besvärjelser skrivs i **denna stil** vid varelsen.

## Störning

Om en varelse skadas i den omgång då CM har deklarerat att den försöker använda en besvärjelse, så blir varelsen störd och misslyckas. Skadan måste ske innan varelsen använder sin besvärjelse; i regel betyder det att om varelsen vinner initiativet kan den använda Onda Vägen även om den skulle bli skadad senare i omgången.

## Nya besvärjelser

### BEBO FÖREMÅL

Typ:	FVR	Kolumn:	1
Kostnad:	10 VJST/ans	Räckvidd:	Beröring
OVV:	100	Effektyta:	1 föremål

Med denna besvärjelse kan en varelse fysiskt bosätta sig i ett dött föremål. Med besvärjelsen kan varelsen också visa sitt ansikte i eller på föremålet. Detta kan ske hur ofta som helst och hur många gånger som helst.

Varelsen kan tex bosätta sig i ett hus, en bil, ett bord eller en spegel. Den kan sedan få sitt ansikte att framträda i texturen på föremålets yta. Ett hus kan tex se ut som varelsen utifrån, genom dörrarnas, fönstrens och andra detaljers placering. Strålkastarna och kylaren på en bil kan påminna om varelsens ansikte, liksom ådringen i ett bord av trä. Allt detta är psykiska effekter; det betyder inte att föremålets form förändras, bara att de människor som ser det tycker sig se varelsens ansikte.

Med en användning av besvärjelsen kan varelsen bebo föremålet hur länge som helst, men om den lämnar föremålet måste den använda besvärjelsen igen om den vill "flytta in" en gång till.

Man kan inte skada varelsen genom att förstöra det bebodda föremålet. Den kan stanna i delarna/askan, eller ge sig av.

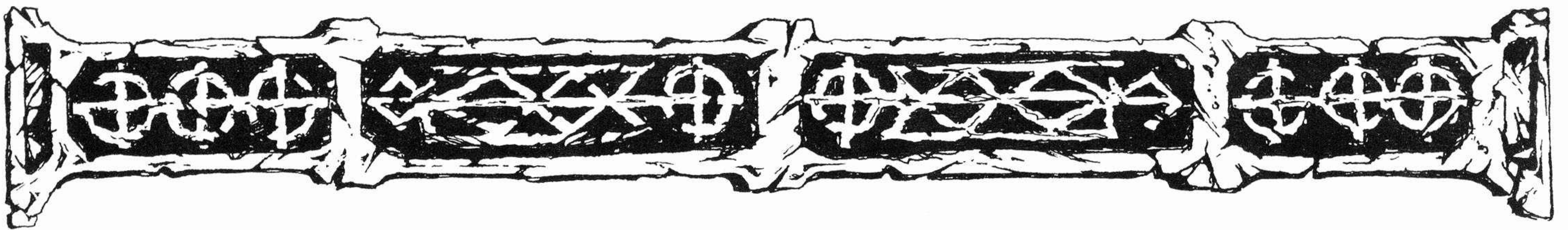
En varelse som bebor ett föremål kan fortfarande använda Onda Vägen och har sina vanliga sinnen i behåll. Däremot kan den inte utföra några fysiska attacker.

### BLOD

Typ:	FVR	Kolumn:	1
Kostnad:	15 VJST/ans	Räckvidd:	50 m
OVV:	105	Effektyta:	1 öppning

Den här besvärjelsen åstadkommer en ström





av blod som forsar fram eller sprutar upp ur en öppning eller ett hål av något slag, tex en vattenkran, avloppet i ett handfat, en diskho, en toalett eller ett nyckelhål. Utomhus kan blodet spruta fram ur ett kvisthål i ett träd, rinna ut ur ett fönster på en byggnad eller välla upp ur marken under en gravsten. Effekten varar i en minut, och ungefär 50 liter blod hinner forsa ut ur öppningen på den tiden. Blodet verkar helt äkta, men förgasas och försvinner spårlöst efter en timme. Alla som befinner sig inom 10 meter och kan se när blodet börjar spruta måste slå en Skräckkontroll på kolumn 3. Alla som ser blodet senare måste slå en Skräckkontroll på kolumn 2.

Den här besvärjelsen används mest av varelser som är knutna till en viss plats, och vill skrämma bort nyfikna besökare därifrån.

## DRÖMSÄNDNING

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 5 VJST/anv Räckvidd: 300 meter  
OVV: 85 Effektyta: 1 person

Med denna besvärjelse kan en varelse "sända" en dröm till en rollperson. Drömmen är 1T100 minuter lång. Sändaren bestämmer drömmens innehåll. Trots att drömmarna i sig själva inte påverkar verkligheten är det vanligt att varelser använder andra besvärjelser för att få dem att "slå in". Till exempel kan en dröm om dimma tyckas bli verklighet om varelsen använder besvärjelsen Dimma efteråt.

Den som utsatts för Drömsändning har ett tydligt minne av drömmen och de känslor den väckte (tex skräck!). Under den natt då drömmen kommer kan offret inte återhämta VJST. Dessutom drabbas han eller hon av följande effekter, beroende på hur väl varelsen lyckas med besvärjelsen:

**E** = Offret förlorar 1T10 VJST.

**D** = Offret förlorar 1T10×2 VJST.

**C** = Offret förlorar 2T10×2 VJST.

**B** = Offret förlorar 3T10×2 VJST.

**A** = Offret förlorar 3T10×2 VJST. Han eller hon vaknar kallsvettig eller till och med skrikande, och kan inte skilja mellan vad som är dröm och verklighet under de närmaste 1T10 omgångarna. Han eller hon drömmer fortfarande, och tror att drömmen är verklighet.

## DÖDENS KYSS

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 10 VJST/anv Räckvidd: Beröring  
OVV: 110 Effektyta: 1 person

Med den här besvärjelsen kan en varelse skada sitt offer genom att kyssa det någonstans i ansiktet eller på huvudet. Kyssen orsakar ett Sår, precis som vid Väpnad Strid, men effekten är fördröjd. Både själva Såret och tillhörande förluster av TÅL uppkommer i efterhand.

Resultatnyckel:

**E** = Skrubbsår; effekten fördröjd 1T10 omgångar.

**D** = Lätt Sår; effekten fördröjd 1T10 min.

**C** = Medelsvårt Sår; effekten fördröjd 1T10 timmar.

**B** = Svårt Sår; effekten fördröjd 1T10 dagar.

**A** = Kritiskt Sår; effekten fördröjd 2T10 dagar

Ett Sår som orsakats av Dödens Kyss dyker plötsligt och oförklarligt upp på den plats där offret blev kysst. När kyssen är utförd och resultatet har fastställts kan man inte förhindra att såret uppkommer. Det är tänkbart att en varelse kan använda besvärjelsen flera gånger på samma person, tex genom att ge honom eller henne flera avskedskyssar. CM bör noga anteckna när sårerna kommer att uppstå.

## DÖDLIGA DELAR

Typ: FVR Kolumn: 1  
Kostnad: 1 VJST/minut Räckvidd: Synhåll  
OVV: 85 Effektyta: Likdelar

Med den här besvärjelsen kan en varelse få upp till 10 kroppsdelar från döda människor att röra sig som om de vore levande. Man kan dock inte använda mer än en kroppsdel från en och samma kropp.

Besvärjelsen fungerar ungefär som Animering av Döda. Kroppsdelarna rör sig på det sätt som passar dem bäst. En arm eller ett ben sparkar sig fram genom att böja sig, ta spjörn mot ojämnheter i marken, och räta ut sig. Ett huvud kan vagga från sida till sida, och så flytta sig i önskad riktning.

Kroppsdelarna kan anfalla utan vapen. En hand kan slå eller klösa, en fot kan sparka eller sätta krokben. Ett huvud kan bitas.

Vissa kroppsdelar kan använda vapen. En hand kan hantera ett tillhygge; dess största problem är att träffa någonting ovanför knähöjd när den anfaller från marken. Däremot kan inga kroppsdelar använda projektilvapen.

Delarna tar skada på vanligt sätt, de förlorar TÅL och kan få Sår. Exakt vilka värden de olika lemmarna har kan variera beroende på CMs bedömning, men en STY på 30, VIGH på 15, och TÅL på 10 torde vara normalt. Skräckvärdet bör vara ungefär 5, och attackvärdet bör ligga på 1/18%.

## DÖDLIGA DRÖMMAR

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 50 VJST/dröm Räckvidd: Obegränsad  
OVV: 110 Effektyta: 1 person

Den här besvärjelsen fungerar ungefär som Drömsändning; användaren kan "sända" en dröm av 1T100 minuters längd till en rollperson. I det här fallet börjar det som en normal dröm, men efter en stund blir den bisarr och makaber. Offret upplever ett allt starkare hot, och höjdpunkten kommer när offret drömmer att en varelse eller person, verklig eller inbilden, försöker mörda honom. I det ögonblicket vaknar offret, och finner att den varelse eller person han drömt om står alldeles intill honom,

färdig att slå till.

Besvärjelsen sänder inte bara drömmen, utan får också det drömda att materialiseras och bli verklighet. Det tar en omgång för hotet att materialiseras, och manifestationen varar i 1T10 omgångar. Efter den tiden upplöses dess fysiska form i luften och försvinner. Det som materialiserats kan anfalla både med vanliga stridsmetoder och med de besvärjelser som förekom i drömmen. Oavsett vilket slags varelse som materialiserats är manifestationen alltid kroppslig, och kan få skador och sår av vanliga fysiska attacker. En Skyddande Sfär eller Mental Sköld får manifestationen att försvinna omedelbart. Det materialiserade väsenet kan inte använda Drömsändning, Dödliga Drömmar eller Träl.

Hur många väsen som kan materialiseras beror på hur bra besvärjelsen lyckas. Offret förlorar ett antal VJST i uppvakningsögonblicket, innan man slår någon Skräckkontroll. Hur många poäng som förloras beror också på hur väl besvärjelsen lyckats. Offret kan inte återhämta någon förlorad VJST medan besvärjelsen är i funktion, och kan inte väckas förrän drömmen nått sin höjdpunkt.

**E** = Offret förlorar 1T10 VJST; ett väsen från drömmen materialiseras.

**D** = Offret förlorar 1T10×2 VJST; ett väsen från drömmen materialiseras.

**C** = Offret förlorar 2T10×2 VJST; två väsen materialiseras.

**B** = Offret förlorar 3T10×2 VJST; tre väsen materialiseras.

**A** = Offret förlorar 3T10×2 VJST; fyra väsen materialiseras.

Varelser som använder den här besvärjelsen brukar inte döda offret första gången. De föredrar vanligtvis att använda besvärjelsen ungefär två till fyra gånger, och låta offret dö först vid det sista tillfället. Användaren kan minska, men inte öka, antalet omgångar som materialisationerna varar.

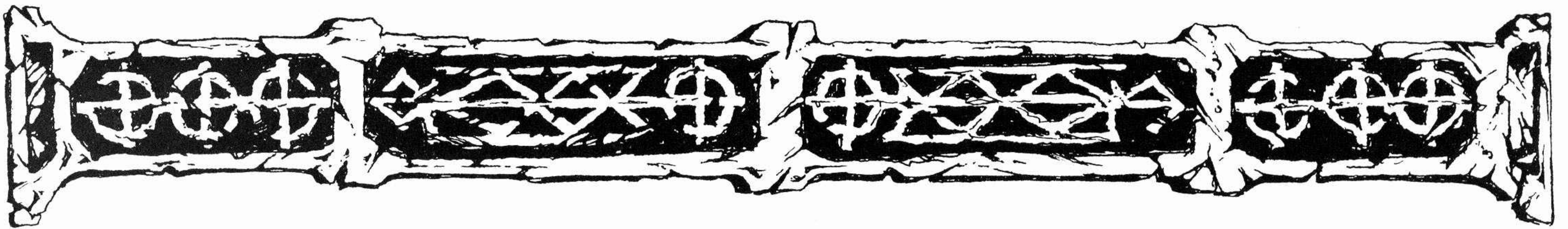
## DÖRRSMÄLL

Typ: FVR Kolumn: 3  
Kostnad: 1 VJST/anv Räckvidd: 400 m  
OVV: 125 Effektyta: 1 dörr

Denna besvärjelse är också känd under namnet **Stänga** på grund av sin effekt. Med den här besvärjelsen kan en varelse få en dörr, port eller dylikt att smälla igen. Varelsen kan välja vilken dörr som helst inom 400 meter. Den stängda dörren förblir stängd – ingen annan än varelsen kan öppna den, hur de än försöker. Varelsen som använde besvärjelsen kan öppna dörren på normalt sätt. Det finns dock en begränsning: varelsen måste ha stängt dörren på normalt sätt någon gång innan den använder Dörrsmäll på den.

Rollpersonerna kan naturligtvis använda sprängämnen för att förstöra dörren eller en bulldozer för att krossa väggen. Men själva dörren går inte att öppna.





## FROSSA

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 20 VJST/anv Räckvidd: Synhåll  
OVV: 85 Effektyta: 1 person

Besvärjelsen varar i 1T10 minuter. Offret börjar frysa och känner sig svag och kraftigt illamående. Han måste lyckas med en allmän VJST-kontroll för att undvika att kräkas. Han blir apatisk och föredrar att kura ihop sig i ett hörn. Offret förlorar ett visst antal TÅL varje minut under besvärjelsens varaktighet. Han kan inte heller återhämta någon TÅL under varaktigheten.

E = 1 TÅL per minut.  
D = 2 TÅL per minut.  
C = 3 TÅL per minut.  
B = 4 TÅL per minut  
A = 5 TÅL per minut.

## FÖRBRÄNNING

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: Special Räckvidd: 30 m  
OVV: 150 Effektyta: 1 person

Denna gruvliga besvärjelse är lyckligtvis mycket sällsynt. Den används av mäktiga varelser för att oskadliggöra fiender på ett effektivt sätt, genom att försöka få offret att fatta eld. Varelsen måste ha minst 50 VJST kvar när den kastar besvärjelsen, som förbrukar alla VJST varelsen har i kastögonblicket.

Resultatnyckel:

E = Offret känner sig varmt och svettigt. Han förlorar 1 TÅL och 1 VJST.

D, C = Offrets kläder fattar eld. Se eld, sid 51 i reglerna, för effekter.

B = Offrets hud och hår fattar eld. Avläs vid Väpnad strid B varje omgång tills elden är släckt.

A = Hela offret antänds i en spektakulär pyroteknisk uppvisning. Omedelbar död.

## FÖRPESTAD ANEDRÄKT

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 20 VJST/anv Räckvidd: 1,5 meter  
OVV: 90 Effektyta: 1 person

Lyckad användning av denna besvärjelse medför att offret drabbas av en fruktansvärd sjukdom. Varelsen måste befinna sig inom 1,5 meter från offret, och måste andas i offrets riktning. Endast människor och djur kan påverkas.

För att avgöra hur allvarlig sjukdomen är gör man som vanligt när det gäller sjukdomar. Offret slår en särskild kontroll för sin nuvarande TÅL, och CM slår 1T10 för att avgöra vilken kolumn som ska användas. Sjukdomens art avläses i Resultatnyckel för sjukdomar i Regelboken.

Resultatet av själva besvärjelsen är en modifiering av den tiosidiga tärningen som avgör vilken kolumn som ska användas. Resultatet utvisar också hur snart någon med färdighet i medicin eller den drabbade själv märker att han

eller hon är sjuk.

E = Ingen modifiering; sjukdomen märks efter 1T10 timmar.

D = Tärningsslaget modifieras med +1; sjukdomen märks efter 2T10 timmar.

C = Tärningsslaget modifieras med +2; sjukdomen märks efter 3T10 timmar.

B = Tärningsslaget modifieras med +3; sjukdomen märks efter 1T100 timmar.

A = Tärningsslaget modifieras med +4; sjukdomen märks efter 2T10 dagar.

## FÖRVILLELSE

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 10 VJST/anv Räckvidd: 50 m  
OVV: 85 Effektyta: 1 person

Denna besvärjelse påverkar offrets ITF och alla färdigheter som beräknas från ITF. ITF minskas till en tiondel, vilket innebär att de färdighetsvärden som är kopplade till ITF måste justeras. Offret är inte medvetet om vad som har skett. Besvärjelsens varaktighet visas i resultatnyckeln:

E = 1T10 omgångar  
D = 1T10 minuter  
C = 1T10×10 minuter  
B = 1T10 timmar  
A = 1T10 dygn

## FÖRVITTRA VÄXT

Typ: FVR Kolumn: 3  
Kostnad: 5 VJST/anv Räckvidd: 15 m  
OVV: 90 Effektyta: 1 växt

Besvärjaren kan med hjälp av denna besvärjelse döda en växt genom att peka på den och koncentrera sig under en omgång. Effekten är omedelbar; löven eller bladen skruppnar ihop, blir bruna och faller sedan av under 1T5 omgångar. Växten blir också omedelbart förtorkad och spröd.

## FÖRVRIDNING

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 50 VJST/anv Räckvidd: Synhåll  
OVV: 125 Effektyta: 1 person

Framgångsrik användning av den här besvärjelsen får offrets utseende att förändras så att han eller hon till sist kommer att se ut som en kroppslig varelse. Användaren bestämmer vilken varelse det är fråga om. Den varelse som rollpersonen kommer att se ut som kan dock inte ha högre OVV än användaren.

Förvandlingen äger rum i sju faser. Hur lång tid det tar att gå igenom faserna beror på hur väl varelsen lyckas med besvärjelsen.

E = Förändringen sker med en fas per vecka.

D = En fas per dag.

C = En fas per timme.

B = En fas per minut.

A = En fas per omgång.

I den första fasen förändras offrets vänstra

arm och hand. Fas två påverkar den högra armen och handen. De återstående fem faserna förvrider i tur och ordning vänster ben och fot, höger ben och fot, underlivet, bålen och till sist huvudet.

De förvandlade kroppsdelarna fungerar som de gör på den varelse de efterliknar. CM bör observera att detta kan innebära drastiska förändringar av en rollpersons PCN, VIGH, förflyttningsförmåga osv. Offrets Personlighetsvärde påverkas också, exakt hur mycket bestäms av CM, beroende på vilket slag av förvandling det är som pågår. Rollpersonens självmedvetande påverkas dock inte, han eller hon är fortfarande sig själv och börjar inte bete sig som den varelse han eller hon ser ut som. Det enda som förändras är rollpersonens kropp.

Om man samtidigt använder både Återställa TÅL och Återställa VJST på offret kan man stoppa förvandlingsprocessen. Däremot kan man inte ställa tillbaka de kroppsdelar som redan förvandlats. Enda sättet att bli av med förändringarna är att förgöra den varelse som använde besvärjelsen (eller hindra den från att nå sitt yttersta mål, om besvärjelsen ingår som ett led i varelsens försök att uppnå ett visst mål). När man har gjort det återfår rollpersonen sitt vanliga utseende på en omgång.

## KNÄCKA

Typ: FVR Kolumn: 3  
Kostnad: 10 VJST/anv Räckvidd: 150 m  
OVV: 130 Effektyta: 1 föremål

Besvärjaren kan knäcka ett föremål, gjort av oorganiskt material (t.ex. metall eller sten, men inte trä, plast eller rep) och högst 3 cm i diameter. Effekten är omedelbar.

## KÖLDFLÄCK

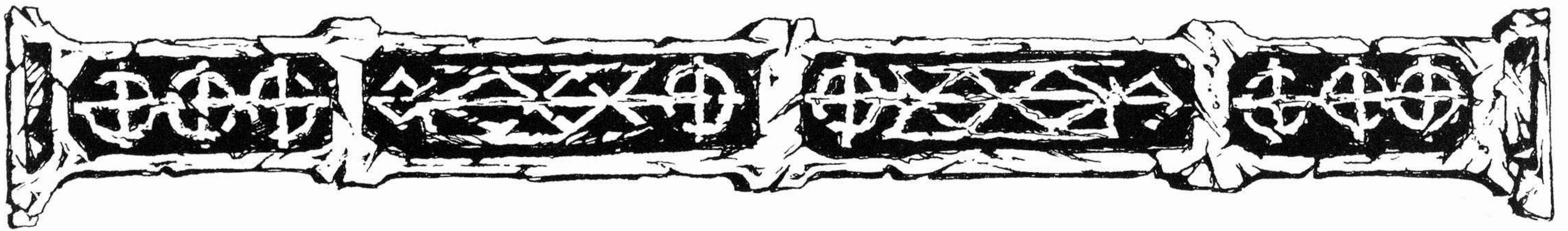
Typ: FVR Kolumn: 1  
Kostnad: 3 VJST/min Räckvidd: 10 m  
OVV: 135 Effektyta: sfär med 1 m diameter

Med denna besvärjelse kan en varelse skapa en sfär av köld, där luften kyls ned till ungefär -30°C. Användaren kan flytta omkring sfären efter behag, så länge den håller sig inom räckvidden. Besvärjelsen kan vara mycket effektiv för att t.ex. tvinga någon att lämna ett rum eller en byggnad – en rollperson som kommer in i sfären börjar omedelbart frysa. Det hjälper inte att ta på sig kläder, eftersom luften mellan kläderna och kroppen också påverkas av besvärjelsen och förblir iskall. En Skyddande Sfär omintetgör effekten. Ett annat sätt att skydda sig är att ställa sig i en varm dusch eller lägga sig i ett badkar med varmt vatten. Den som vistas mer än 15 minuter i en Köldfläck (om nu någon varelse skulle använda den så länge) riskerar att få köldskador.

## OSYNLIG MUR

Typ: UND Kolumn: Special





Kostnad: 5 VJST/omg Räckvidd: 50 m  
OVV: 90 Effektyta: Varierar

Med denna besvärjelse skapar man automatiskt en osynlig och immateriell mur. Den kan vara upp till 20 meter lång och 3 meter hög. Den har ingen egentlig tjocklek. Muren försöker hindra rörelser som tränger igenom den. Kommer man från sidan utgör muren inget hinder, och man märker den inte ens. Om en RP försöker tränga igenom muren subtraherar CM RPns nuvarande VJST från besvärjarens normala VJST. Detta anger vilken kolumn som ska användas.

**A, B** = RPn tränger sakta igenom muren på en omgång.

**C, D** = RPn tränger in men fastnar sedan. Försök igen nästa omgång.

**E** = RPn kommer inte in över huvud taget. Försök igen nästa omgång.

## PSYKOMETRI

Typ: FVR Kolumn: 3  
Kostnad: 10 VJST/anh Räckvidd: Beröring  
OVV: 85 Effektyta: 1 föremål

Besvärjaren kan koncentrera sig på ett föremål i ett försök att få fram dess bakgrund. Istället för att följa den normala proceduren för Förvrängningar ska man använda nedanstående resultatnyckel för att se vad besvärjaren kan ta reda på. Besvärjaren får reda på både de data som visas vid det resultat tärningen visar och de resultat som är sämre än tärningens utfall.

**Misslyckande** = Inget resultat.

**D** = Ursprungsland.

**C** = Tillverkningsdatum och nuvarande ägare.

**B** = Tidigare ägare.

**A** = Allt den nuvarande ägaren gjort med föremålet.

## REGN

Typ: FVR(SP) Kolumn: 3  
Kostnad: 5 VJST/omg Räckvidd: Synhåll  
OVV: 120 Effektyta: 3 m radie

Lyckad användning av denna besvärjelse framkallar ett regn av en viss typ av fasta föremål, som plötsligt materialiseras i luften på 10 meters höjd. Antalet föremål ökar för varje omgång som användaren lyckas hålla igång regnet. De materialiserade föremålen kan vara levande eller döda, men alla måste vara av samma typ, och vart och ett kan väga högst 30 gram.

Föremålen faller till marken, och träffar alla som befinner sig inom effektytan (en cirkel med 3 m radie). Antalet föremål som träffar var och en ökar allt eftersom besvärjelsen fortskrider:

**Första omgången:** 1 till 5 ( $1T10 \div 2$ , avrundat uppåt) föremål träffar varje person, upp till maximalt  $3T10$  föremål.

**Andra omgången:**  $1T10$  föremål landar på varje person, upp till maximalt  $3T10$  föremål.

**Tredje omgången:**  $2T10$  föremål träffar varje person, upp till maximalt  $3T10 \times 2$  föremål.

mål.

**Fjärde omgången och därefter:**  $3T10$  föremål landar på varje person, upp till maximalt  $6T10 \times 2$  föremål.

De drabbade kan undvika att bli träffade genom att använda paraplyer, flytta sig in under ett skydd eller något annat lämpligt. Varelsen kan få effektytans centrum att flytta sig hur den vill, så länge den förblir inom synhåll. De vanligaste av de föremål som varelserna brukar låta Regna på folk är glödande kolbitar, kackerlackor, slem och droppar av blod.

## SKRIK

Typ: FVR Kolumn: 3  
Kostnad: 5 VJST/anh Räckvidd: Personlig  
OVV: 95 Effektyta: 10 m radie

Med den här besvärjelsen kan varelsen upphäva ett fasansfullt, blodisande skrik som varar i en omgång och injagar skräck i alla som hör det. Alla rollpersoner inom 10 meter måste slå en extra Skräckkontroll. Skräckkontroller som orsakas av Skrik läses en kolumn till höger om den kolumn som motsvarar varelsens Skräckvärde. Den kolumnen används även av rollpersoner som har mött detta slags varelse tidigare. Rollpersoner som har besegrat den aktuella typen av varelse måste trots detta slå en Skräckkontroll på varelsens normala kolumn.

## SLEM

Typ: FVR Kolumn: 3  
Kostnad: 10 VJST/anh Räckvidd: –  
OVV: 85 Effektyta: personlig

Med den här besvärjelsen kan en varelse "spotta" ut en stor klump illaluktande slem mot en rollperson. Varelsen gapar, och slemmet sprutar ut ur dess mun. Det maximala avståndet som slemmet kan träffa någon på är 5 meter. Slemmet är inte farligt, bara äckligt. Den som träffas måste klara en Allmän Tålighetskontroll eller bli illamående ( $-20$  för att träffa i strid) i 10 minuter. Den som träffas måste skicka sina kläder på kemptvätt för att bli av med slemmet.

## SPÅRLÖS

Typ: FVR Kolumn: 1  
Kostnad: 1 VJST/omg Räckvidd: –  
OVV: 85 Effektyta: Personlig

Besvärjaren lämnar inte någon sorts spår efter sig när han använder denna besvärjelse, vare sig synliga spår eller doftspår.

## SPÖKMUSIK

Typ: FVR Kolumn: 1  
Kostnad: 1 VJST/min Räckvidd: –  
OVV: 70 Effektyta: Synhåll

Spökmusik frambringar musik från en valfri plats på effektytan. Valet av melodi, orkesterring och volym är fullständigt fritt. Musiken kan

innehålla ett meddelande.

## TILLKALLA

Typ: FVR(SP) Kolumn: 3  
Kostnad: 10 VJST/omg Räckvidd: Personlig  
OVV: 90 Effektyta: 1500 m radie

Den här besvärjelsen används av mästarvarelser när de vill tillkalla alla sina tjänande varelser och/eller djur inom 1500 meters avstånd. Tjänarvarelserna eller djuren visar sig vid slutet av den omgång då besvärjelsen används, och dyker då upp någonstans inom 25 meter från användaren. Tjänarna försvinner helt enkelt från de platser där de var, och förflyttas omedelbart till sin herres sida, redo att slåss för honom.

Varje ytterligare omgång som varelsen lyckas använda besvärjelsen ökar antalet tjänare den kan tillkalla. Varelsen kan själv bestämma i vilken ordning olika sorters tjänande varelser eller djur ska dyka upp. Antalet tjänare som kommer per omgång är:

**Första omgången:**  $1-5$  ( $1T10 \div 2$ , avrundat uppåt) tjänare.

**Andra omgången:**  $1T10$  tjänare.

**Tredje omgången:**  $2T10$  tjänare.

**Fjärde omgången och därefter:**  $3T10$  tjänare.

Observera att det inte kan komma fler trälarna och tjänare än det verkligen finns inom verkningssområdet när besvärjelsen börjar verka. Om varelsen misslyckas med besvärjelsen i någon omgång upphör den genast att fungera. De tjänare som redan har kommit blir dock kvar och fortsätter att slåss.

## TRÄL

Typ: UND Kolumn: VJST  
Kostnad: 80 VJST/anh Räckvidd: Synhåll  
OVV: 150 Effektyta: 1 person

Träl är en mycket kraftig besvärjelse. Den som använder den kan förvandla en rollperson till ett slags tjänarvarelse. Besvärjelsen fungerar enbart på personer vars viljestyrka har reducerats till 20 eller lägre. Skyddande Sfär och Mental Sköld hindrar den. Dessutom kan den enbart användas på två bestämda dagar varje år: vid vår- och höstdagjämningen. När den är som mest kraftfull kan besvärjelsen dominera offret fullständigt.

**E** = Inget händer.

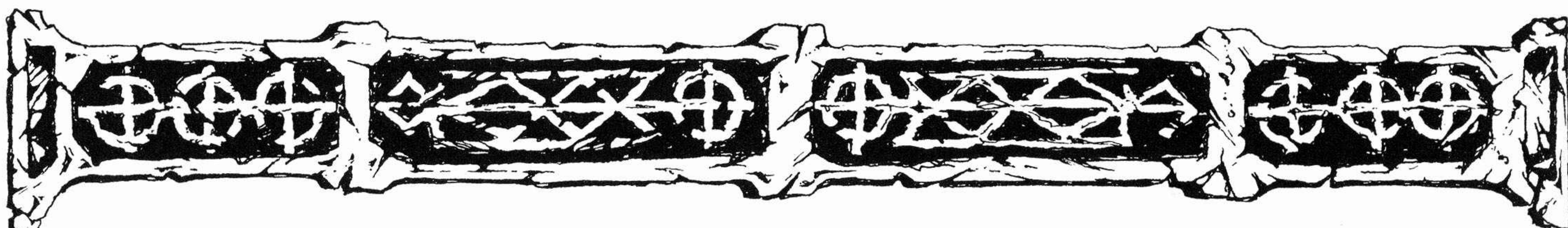
**D** = Personen faller i koma i  $1T10$  dagar.

**C** = Personen börjar bete sig oberäkneligt och virrigt. Han eller hon försöker härma varelsen.

**B** = Rollpersonen blir vansinnig i  $1T10$  dagar, uppträder som ett slags "doktor Jekyll och mister Hyde". Halva tiden är han eller hon helt normal, halva tiden kriminellt sinnessjuk.

**A** = Personen domineras fullständigt av varelsen, förlorar sin egen vilja och personlighet och blir ett slags tjänande varelse. Som sådan kan han eller hon använda Onda Vägen.





Exakt hur trälvarelsen ser ut och vilken OVV den har får CM avgöra, beroende på omständigheterna och vilken varelse som har använt Träl.

Besvärjelse	Typ	Kolumn	OVV	Kostnad	Räckvidd	Effektyta
Animering av döda	FVR(SP)	1	85	1/min	Synhåll	Synhåll
Bebo Föremål	FVR	1	100	10/anv	Beröring	1 föremål
Blod	FVR	1	105	15/anv	50 m	1 öppning
Chock	UND	VJST	135	20/omg	—	30 m radie
Dimma	FVR(SP)	1	85	1/omg	—	1500 m radie
Drömsändning	UND	VJST	85	5/anv	300 m	1 person
Dödens Kyss	UND	VJST	110	10/anv	Beröring	1 person
Dödliga Delar	FVR	1	85	1/min	Synhåll	Likdelar
Dödliga Drömmar	UND	VJST	110	50/dröm	Obegränsad	1 person
Dörrsmäll	FVR	3	125	1/anv	400 m	1 dörr
Fest	FVR	1	85	1/anv	Beröring	100 kvm
Flygförmåga	FVR	1	85	1/omg	—	Personlig
Frossa	UND	VJST	85	20/anv	Synhåll	1 person
Fullständig Illusion	FVR	3	135	5/omg	Beröring	Varierar
Förblinda	FVR	3	115	50/anv	Synhåll	Synhåll
Förbränning	UND	VJST	150	Special	30 m	1 person
Förmörkelse	FVR	1	85	2/omg	Beröring	1 rum
Förpestad Andedräkt	UND	VJST	90	20/anv	1,5 m	1 person eller djur
Förruttnelse	FVR	1	85	1/tim	Beröring	1 föremål
Försköning	FVR	1	85	1/tim	Beröring	1 föremål
Förvillelse	UND	VJST	85	10/anv	50 m	1 person
Förvittra växt	FVR	3	90	5/anv	15 m	1 växt
Förvridning	UND	VJST	125	50/anv	Synhåll	1 person
Förvrängd Syn	FVR	1	85	1/omg	—	10 m radie
Gräslighet	FVR	3	95	20/anv	60 m	1 föremål
Halt	UND	VJST	125	10/omg	Synhåll	1 person eller djur
Hetsjakt	UND	VJST	120	50/anv	Speciell	1 person
Inflytande	UND	VJST	85	10/bef	Speciell	1 person eller djur
Jordskalv	FVR(SP)	3	130	10/omg	—	1500 m radie
Kaos	FVR	3	95	5/min	—	800 m radie
Knota	FVR	3	135	5/anv	30 m	1 föremål
Knäcka	FVR	3	130	10/anv	150 m	1 föremål
Kontakt...	UND	VJST	85	2/omg	Obegränsad	Obegränsad
Köldfläck	FVR	1	135	3/min	10 m	Sfär 1 m diameter
Mareld	FVR	1	85	1/anv	Beröring	1 ljuskälla
Metamorfos	FVR	3	110	1/min	—	Personlig
Minnesförlust	UND	VJST	90	10/anv	Synhåll	1 person
Onda Ögat	UND	VJST	95	30/anv	15 m	1 person
Osynlig mur	UND	Special	90	5/omg	50 m	Special
Osynlighet	FVR	1	85	5/min	—	Personlig
Projicera Röst	FVR	1	85	1/omg	15 m	1 föremål
Psykometri	FVR	3	85	10/anv	Beröring	1 föremål
Regn	FVR(SP)	3	120	5/omg	Synhåll	3 m radie
Skendöd (annan)	UND	VJST	130	10/anv	Beröring	1 person eller djur
Skendöd (egen)	FVR	1	85	1/10 min	—	Personlig
Skrik	FVR	3	95	5/anv	Personlig	10 m radie
Skräck	UND	VJST	135	2/omg	—	10 m radie
Slem	FVR	3	85	10/anv	—	Personlig
Spårlös	FVR	1	85	1/omg	—	Personlig
Spökljus	FVR	1	85	2/anv	Beröring	Speciell
Spökmusik	FVR	1	70	1/min	—	Synhåll
Spökskrift	FVR(SP)	1	85	1/tecken	1500 m	1 yta
Svärn	FVR(SP)	3	95	10/min	Beröring	Varierar
Såra	UND	VJST	85	10/anv	30 m	1 person
Sömn	UND	VJST	125	25/anv	1 rum	1 rum
Telekinesi	FVR	3	85	2/omg	Synhåll	1 föremål
Teleportering	FVR	1	85	10/anv	1500 m	Personlig
Temperaturförändring	FVR	3	120	10/omg	—	150 m radie
Tidsstopp	UND	VJST	135	20/omg	Obegränsad	Obegränsad
Tillkalla	FVR(SP)	3	90	10/omg	Personlig	1500 m radie
Träl	UND	VJST	150	80/anv	Synhåll	1 person
Tystnad	FVR	1	85	2/min	Beröring	7 m radie
Vindstöt	FVR(SP)	3	85	2/omg	Speciell	1500 m radie
Vit Hetta	FVR(SP)	3	85	3/omg	Synhåll	1 föremål
Väderförändring	FVR(SP)	3	120	1/2 min	—	800 m radie
Åskvigg	FVR	3	90	2/anv	Synhåll	1 föremål



# TERMER



*ill och börja med går vi igenom de termer och begrepp som används för att beskriva djur och varelser. Alla förkortningar, siffror, termer och begrepp fungerar i stort sett på samma sätt som i regelhäftet Det Okända. Men vi har gjort en sammanställning här nedan för att du ska slippa slå upp dem i den. Dessutom dyker det upp några nya begrepp som måste förklaras*

## Egenskaper

Egenskapsvärden för djur och varelser står alltid i samma ordning vid början av beskrivningen. Förkortningarna är:

STY = Styrka  
PCN = Precision  
VIGH = Vighet  
VJST = Viljestyrka  
PER = Personlighet  
ITF = Iakttagelseförmåga  
TÅL = Tålighet

Värdena bör läsas på exakt samma sätt som i regelhäftet Det Okända.

## OVV — Onda Vägen-Värdet

Förkortningen OVV används för en varelses Onda Vägen-Värde. Alla varelser av samma sort har samma OVV om ingenting annat sägs. Om det står att värdet varierar kan CM anpassa det efter det äventyr och de rollpersoner han eller hon spelar med.

## SKRÄCK-värdet

Skräckvärdet är numret på den kolumn på handlingstabellen som man ska använda när någon får syn på varelsen och måste slå en Skräckkontroll. I vissa fall kan rollpersonerna inte veta att det är fråga om en varelse från Det Okända — en del av varelserna ser ut som vanliga människor eller djur. I så fall behöver man inte slå någon Skräckkontroll förrän rollpersonerna har upptäckt varelsens verkliga natur.

## Attackvärden

Attackvärdena, som förkortas ATT, avdelas med ett snedstreck. Exempel:

ATT 1/64%

Siffran till vänster om snedstrecket är antalet anfall som djuret eller varelsen kan utföra under en omgång. Siffran till höger om snedstrecket är ett genomsnittligt mått på djurets eller varelsens Slagsmålsvärde. Om CM slår

fram exakta Egenskapsvärden för en viss varelse måste han också räkna ut slagsmålsvärdet för just den individen genom att lägga ihop dess Styrka och Vighet, och dela summan med två. (Avrunda uppåt till närmaste heltal.) Om inget annat sägs räknas anfall både från djur och varelser som Väpnad Strid.

## Förflyttning

Dessa siffror är ett mått på djurets eller varelsens förflyttningsförmåga. Hastigheten anges i meter per omgång, som djuret eller varelsen kan röra sig på land (förkortas L), flygande i luften (förkortas F) och simmande i vatten (förkortas S). Vissa varelser förflyttar sig "som icke-kroppslig"; det betyder att de kan röra sig obehindrat genom luften och även genom solida föremål.

Alla vampyrer kan spurta i mänsklig form utan att förlora TÅL. De kan inte drunkna i samband med simning. Tänk dock på att många vampyrer drar sig för att ge sig ut i vatten.

## Klass

Nästa del av boken innehåller beskrivningar av nya djur. Därefter kommer beskrivningar av en mängd nya varelser i alfabetisk ordning. Det finns tre olika klasser av varelser: Kroppsliga, Icke-kroppsliga och Speciella.

## Typ

I den här boken har vi infört en ny indelning av varelserna i Mästare, Självständiga och Tjänare. Dessa beteckningar är enbart avsedda som en vägledning för CM, inte någon benhård regel.

Mästare är varelser som kan använda andra varelser eller djur som tjänare. Självständiga är varelser som oftast inte tjänar någon annan varelse och som inte heller själva håller sig med tjänarvarelser. Tjänare är varelser som normalt tjänar en annan, mäktigare varelse.

En del varelser kan tillhöra fler än en typ. Till exempel finns det varelser som är angivna både som Självständiga och Tjänare. Det betyder helt enkelt att varelsen ibland agerar på egen

hand, ibland på uppdrag av en Mästare.

Mästare kan ha hur många tjänare som helst, inom rimlighetens gräns. CM får avgöra vad som kan vara lämpligt. Men ingen varelse kan någonsin ha en Tjänare med lika hög eller högre OVV än den själv.

Vampyrer räknas alltid som Mästare, även om det inte är utskrivet.

## Besvärjelser

Här ges en lista över de besvärjelser från Onda Vägen som varelsen kan använda. Besvärjesler som varelsen använder automatiskt står med *denna stil*.

## Manipulation

Här anges helt enkelt om varelsen kan flytta omkring fysiska föremål i den Kända Världen. Det har inget att göra med fingerfärdighet; en varelse som saknar händer kan ändå flytta saker genom att knuffa dem. Står det "Nej" betyder det att varelsen inte kan flytta föremål på fysiskt sätt, oftast därför att den är icke-kroppslig och passerar rakt igenom alla fasta föremål. Djur har automatisk manipulation. Vampyrer har manipulation om de är i "fast" form, dvs när de inte är i form av dimma, ljusskimmer eller liknande.

## IP

Den här siffran är det antal Insiktspoäng som djuret eller varelsen är värd. Rollpersonerna får hela poängsumman om de förintar varelsen eller djuret, halva summan om de lyckas driva bort den eller hindra den att uppnå sina syften i ett äventyr.

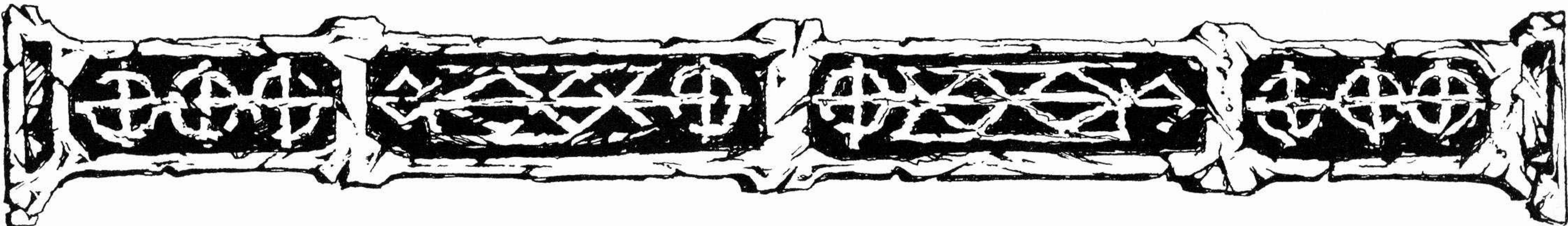
## Färdigheter

Vissa varelser behärskar färdigheter. Färdigheternas rang anges med följande förkortningar: E = elev, L = lärare, M = mästare. Rangbeteckningen följs av procentvärdet.

## Vila

Vissa varelser, främst vampyrer, måste vila i lugn och ro under vissa tidsperioder. Alla vampyrer, undantaget alpvampyrer, som vilar för att återvinna TÅL och VJST, måste vila ostörda under hela den angivna perioden. Misslyckas en vampyr med det återvinner den inga poäng, och måste börja om vilan från början.





## Djurs reaktioner

Djuren har inte samma tendens som andra, elakare väsen, att kontrollera eller tjäna andra. För det mesta sköter de sitt och låter andra vara i fred. Men varelser från Det Okända kan ibland använda djur som sina tjänare, eller kontrollera dem med besvärjelserna Tillkalla eller Svärm. Djuren är aldrig onda av sig själva, och väljer inte frivilligt att gå en varelses ärenden. Men det kan naturligtvis vara svårt för rollpersonerna att komma ihåg när en Manitou kallar till sig en flock vargar för att utföra sitt smutsiga hantverk. Faktum är att de flesta av de här djuren helst skulle lämna rollpersonerna i fred. Om du behöver mer information om hur man bedömer djurs reaktioner kan du titta i kapitel 5 i Regelboken.

## Djur i strid

Kom ihåg att de flesta djur, även rovdjur, i regel inte angriper människor. De slåss bara om de blir tvingade eller upplever att de själva eller deras ungar är hotade. Djur går aldrig oprovocerat till anfall mot rollpersonerna, utom om de står under inflytande från någon varelse som kontrollerar dem.

I de situationer där djur tvingas slåss betrak-

tar vi alla deras attacker som normal Väpnad Strid, om inget annat sägs i beskrivningen.

## Djurs förflyttningsförmåga

Den förflyttningsförmåga som finns angiven i beskrivningen är djurets högsta möjliga hastighet. Eftersom djuren i regel är ganska förnuftiga använder de sig inte av den farten särskilt ofta. Precis som människor föredrar de att gå, sväva eller flyta fram – det är mycket bekvämare. Och även om de någon gång sätter upp högsta fart så behåller de den inte särskilt länge; några få omgångar är oftast maximum, såvitt de inte är förföljda eller jagar ett villebråd. Efteråt saktar de ned till en maklig takt igen.

## Vampyrbett

När en vampyr suger blod ur sitt offer tillfogar den honom eller henne en gradvis ökande skada. Den regel som anges på sidan 29 i regelhäftet Det Okända ersätts därför av denna regel.

Offret får Sår när en vampyr har sugit ut en viss procentsats av hans eller hennes utvilade TÅL, som anges i nedanstående tabell. Ett exempel förklarar nog bäst hur den fungerar. Henry Smith har 60 i TÅL. När en vampyr har

sugit 6 TÅL får han ett Skrubbsår, vid 9 TÅL får han nästa skrubbsår, vid 12 TÅL ett Lätt Sår, osv. Om en ruta redan är ikryssad när man når den kryssar man i närmaste lediga ruta längre ner. Man slår inga tärningar för TÅLförluster när en Sårruta blir ikryssad. De förlusterna har ju redan drabbat personen.

Sår förorsakade av vampyrer märks inte så mycket utåt, eftersom det främst rör sig om svåra blodförluster. Kroppen har ju inte utsatts för något svårt fysiskt våld. Sår förorsakade av vampyrer blöder inte efter det att vampyren slutat suga. Detta innebär att Svåra och Kritiska Sår inte förorsakar de sedvanliga extraförlusterna av TÅL innan ett Sår förbundits.

## Vampyrbettstabell

Offrets TÅL-förlust

Sår	
10%	Skrubbsår
15%	Skrubbsår
20%	Lätt Sår
30%	Lätt Sår
40%	Medelsvårt Sår
50%	Medelsvårt Sår
60%	Svårt Sår
70%	Svårt Sår
80%	Kritiskt Sår



# DJUR



*nnan vi går in på varelserna från Det Okända skulle vi vilja presentera några fler medlemmar av djurriket. De här djuren är sådana som kanske inte finns alldeles i närheten av platsen där du eller din rollperson bor. När rollpersonerna träffar på något av de här djuren är de antagligen ute på äventyr någonstans långt hemifrån.*

## ALLIGATOR

STY	61(75)	ITF	31(45)
PCN	—	TÅL	61(75)
VIGH	46(60)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	4
PER	—	ATT	1/68%

**FÖRFLYTTNING:** L 20, F 0, S 30

**IP:** 50

Alligatorer är stora, kraftiga reptiler, som i vissa fall kan bli nästan sex meter långa. De bor i floder och träsk, i tropiska delar av Nord- och Sydamerika.

Alligatorskinn är mycket värdefullt, men alligatorerna sitter inte bara fredligt och väntar på att bli förvandlade till skor eller väskor. De är effektiva rovdjur som lever på fisk och mindre landdjur. När de anfaller är de mycket snabba och farliga. I normala fall äter de inte människor, men reptiler är alltid oberäkneliga och det berättas om att de anfallit människor.

## APOR

STY	106(120)	ITF	31(45)
PCN	16(30)	TÅL	61(75)
VIGH	46(60)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	5
PER	—	ATT	1/90%

**FÖRFLYTTNING:** L 50, F 0, S 0

**IP:** 50

Apor finns på många platser runt om i världen, främst i tropiska klimat. De är människans närmaste släktingar i djurriket, och betraktas som mycket intelligenta. Det finns många olika slags apor, från de små dvärgsilkesaporna (som är mindre än möss), till de jättelika gorillorna. I CHOCK är det främst de större aporna som är intressanta. Siffrorna här ovan gäller för den största typen, gorillan. CM bör använda sitt omdöme för att reducera STY och TÅL om det är fråga om mindre apor (t ex chimpans, orangutang eller gibbonapa) eller använda de värden som finns på tabellen över djur.

I strid anfaller mindre apor som schimpanser och gibbonapor genom att bitas. Större apor som gorillor och orangutanger lyfter och kros-

sar sina motståndare (använd reglerna för fasthållning i Regelboken).

## BISONOXE

STY	61(75)	ITF	46(60)
PCN	—	TÅL	61(75)
VIGH	31(45)	OVV	—
VJST	1(15)	SKRÄCK	2
PER	—	ATT	1/60%

**FÖRFLYTTNING:** L 65, F 0, S 7

**IP:** 50

Bisonoxar är stora, håriga gräsätare, avlägset släkt med vanliga kor. En gång i tiden var de mycket vanliga på prärien i västra Nordamerika, där de kallades bufflar. Vid början av 1900-talet var arten nästan utrotad på grund av att dess skinn var så eftertraktat. Nu har dock stammen hämtat sig något.

Bisonoxar är inte särskilt klyftiga, men mycket fredliga. De går aldrig till anfall om de inte själva blir angripna. Även i en desperat situation slåss bisonoxen bara tills den har återvunnit sin frihet.

Den största risken med bisonoxar är att en hjord av dem kan gripas av panik om de blir skrämde. Om detta händer rusar alla djuren iväg åt samma håll, och krossar allt i sin väg. CM bedömer om rollpersonernas (eller en varelses) handlingar kan ge upphov till panik i hjorden. Använd riktlinjerna i avdelningen om Djurs reaktioner i Regelboken. B betyder att hjorden rusar iväg rakt bort från den eller de som orsakat reaktionen, A betyder att de rusar rakt mot vederbörande. Den som hamnar i vägen för en framrusande bisonhjord måste klara en Allmän Vighetskontroll för att undgå att få 120% katastrofskador.

## BJÖRNAR

STY	106(120)	ITF	31(45)
PCN	1(15)	TÅL	76(90)
VIGH	16(30)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	5
PER	—	ATT	1/75%

**FÖRFLYTTNING:** L 65, F 0, S 10

**IP:** 50

Björnar är allätare, och finns i nästan alla delar av världen (mest dock i de kallare klimatzonerna). I regel strövar de omkring tillsammans i par eller familjer. Eftersom det finns många slags björnar har jag satt in siffror för den farligaste sorten här ovan — grizzlybjörnen. Den finns bara i Nordamerika. På andra platser i världen kan man råka ut för t.ex. brunbjörn eller isbjörn. I så fall bör CM reducera björnens egenskaper, särskilt STY. I tabellen över djur finns Egenskapsvärden för grizzly, brunbjörn och isbjörn.

I strid kan björnen angripa på två sätt: antingen slår den mot sin fiende med ramarna (som är försedda med kraftiga klor), eller också håller den fast sitt byte (se Regelboken) och biter det. CM avgör vilken attack björnen använder.

Liksom de flesta andra vilda djur undviker björnar människor. De slåss om de blir angripna eller tvingas till det med hjälp av Onda Vägen. Dessutom är honorna mycket känsliga för allt som kan tänkas hota ungarna, och anfaller alla som kommer inom 50 meter från en unge.

## BLÄCKFISK, ÅTTAARMAD

STY	61(75)	ITF	16(30)
PCN	61(75)	TÅL	46(60)
VIGH	61(75)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	3
PER	—	ATT	4/75%

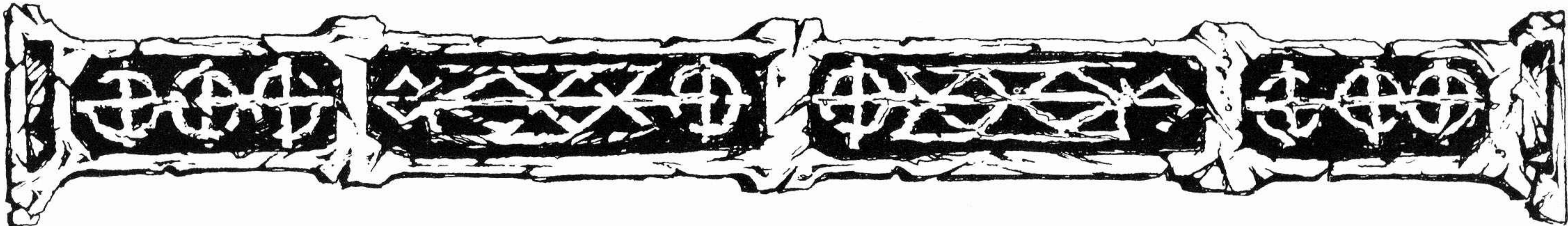
**FÖRFLYTTNING:** L 0, F 0, S 10

**IP:** 50

Den åttaarmade bläckfisken är ett blötdjur som saknar skelett. Den är närmast släkt med den tioarmade bläckfisken; mer avlägsna släktingar är sniglar och musslor. Det finns många olika storlekar, från sådana som inte är större än en tumme till jättebläckfiskar på upp emot ett par meter. I CHOCK är det förstås de större (och farligare) sorterna som är intressanta. Bläckfisken har ett stort huvud och åtta armar (som kallas för tentakler). I regel håller sig bläckfiskarna utmed havsbotten och lever på as. De simmar genom ett slags jetdrift; de suger in vatten och sprutar sedan ut det genom munnen i en kraftig stråle.

I strid använder bläckfisken fyra tentakler för att hålla fast sitt offer och försöker sedan kväva det med de andra fyra (om strypning, se Regelboken). Om bläckfisken har flera tentakler slingrade om sitt offer ökar detta inte attackens effektivitet. Däremot blir det svårare att ta sig loss, eftersom varje tentakel





räknas som en fasthållning.

Om bläckfiskens TÅL går ned under 40 försöker den fly, och sprutar ut en svart vätska för att dölja sig. För att hitta en flyende bläckfisk måste rollpersonerna klara en Allmän Iakttagelsekontroll med en modifikation på -40. Om bläckfisken kontrolleras med Onda Vägen slås den naturligtvis tills den dör.

## DELFIN

STY	76(90)	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	121(135)
VIGH	76(90)	OVV	—
VJST	61(75)	SKRÄCK	1
PER	—	ATT	1/90%

**FÖRFLYTTNING:** L 0, F 0, S 70

**IP:** 0

Delfiner är vanligen ljusgrå eller vita, och blir drygt tre meter långa. Vetenskapsmännen tror att delfinen är det intelligentaste av alla havsdjur. Som exempel på deras intelligens kan nämnas att de talar med varandra på ett komplicerat språk av klickanden och visslingar. Vetenskapen har ännu inte lyckats tyda och förstå dessa läten.

Till skillnad från många andra havsdjur är delfinen mycket vänligt inställd till människan. Ibland simmar delfiner bredvid fartyg, och tycks " eskortera " dem. Det finns också belägg för att delfiner ibland har hjälpt människor i nöd: jagat bort hajar från skeppsbrutna sjömän och till och med burit sjömännen till land.

Lika vänliga som delfinerna är mot människor, lika fientliga är de mot vissa andra varelser i havet, särskilt mot hajar. De anfaller genom att stängas med sina hårda, flaskliknande nosar (behandla anfaller som Väpnad Strid). De anfaller också aggressiva bläckfiskar.

## FÅGLAR

STY	1(15)	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	1(15)
VIGH	61(75)	OVV	—
VJST	1(15)	SKRÄCK	1
PER	—	ATT	1/45%

**FÖRFLYTTNING:** L 5, F 70, S 0 (vattenfåglar, tex änder: S 5)

**IP:** 0 eller 50

Naturligtvis kan CHOCK inte täcka upp alla de olika fåglar som finns; de är rätt många. Siffrorna här ovan är avsedda att beskriva en vanlig, liten fågel som en bofink eller gråsparv. CM kan justera värdena efter behag, eller använda de värden som finns på tabellen över djur. Där finns gam, gråsparv, sparvhök och örn.

Andra fåglar kan framställas genom att man

funderar lite över deras utseende och beteende: falkar är snabbare, svalor är vigare, och örnar är starkare.

Om de tvingas att slåss kan små fåglar inte åstadkomma något värre än skrubbsår, medelstora rovfåglar (t ex hökar) kan ge medelsvåra sår, medan örnar och stora gamar gör full skada för Väpnad Strid.

## HAJ

STY	76(90)	ITF	31(45)
PCN	—	TÅL	76(90)
VIGH	61(75)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	6
PER	—	ATT	1/83%

**FÖRFLYTTNING:** L 0, F 0, S 60

**IP:** 50

Hajar är stora grå rovfiskar. De flesta är mellan tre och sex meter långa, men enstaka exemplar kan bli upp emot 12 meter. De är vanligast i tropiska vatten, men förekommer också på andra platser.

Hajar är primitiva djur. De måste hela tiden hålla sig i rörelse för att kunna andas; en haj som fastnar i ett nät kvävs eftersom den inte kan röra sig. De jagar inte i stim, men de kan märka på långt avstånd var det finns ett byte, och då samlas ofta många hajar för att vara med och äta. Om man ser en haj är det troligt att det finns andra i närheten.

Tvärt emot vad många tror är de flesta hajar inte människoätare. De föredrar mindre byten och ibland till och med vattenväxter. Men det finns tillräckligt många människoätande typer för att det ska vara klokt att inte hoppa i vattnet när det finns hajar i närheten. Hajens anfall är ett kraftigt, svepande bett.

Varelser som använder Onda Vägen tar gärna hajen till sin hjälp, eftersom de vet att människor är rädda för hajar redan i deras normala tillstånd.

## HUND, VILD

STY	31(45)	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	46(60)
VIGH	46(60)	OVV	—
VJST	1(15)	SKRÄCK	3
PER	—	ATT	1/53%

**FÖRFLYTTNING:** L 70, F 0, S 3,5

**IP:** 50

Vildhundar är för det mesta avkomma till tama hundar som övergivits eller rymt och blivit förvildade. De förekommer oftast i närheten av städer och byar, och håller gärna till bland ruiner eller vid soptippar. Det finns inga renrasiga

vildhundar, inga flockar av kringströvande pudlar eller taxar; generationer av okontrollerad rasblandning har förändrat deras utseende så att de nu mera ser ut som rävar eller vargar än som "människans bästa vän".

En flock vildhundar består av 1T10+2 smutsiga, rufsiga byrackor. Vildhundar agerar som andra vilda djur: de anfaller inte människor utom i självförsvar. Om en flock hungriga vildhundar är mer än dubbelt så många som människorna kan det dock tänkas att de går till attack.

CM kan även använda siffrorna här ovan för tama hundar, med justeringar av STY och TÅL beroende på vilken ras det är fråga om.

## KATTDJUR, STORA

STY	46(60)	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	46(60)
VIGH	76(90)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	5
PER	—	ATT	3/75%

**FÖRFLYTTNING:** L 70, F 0, S 20

**IP:** 50

De stora kattdjuren finns främst i regnskogar och på savanner. Alla katter är rovdjur, från små ozeloter till stora (och mycket farliga) sibiriska tigrar. Siffrorna här ovan visar ett medelstort kattdjur, ungefär av en jaguars storlek. CM kan justera siffrorna för andra katter efter behov. Värden för gepard, lejon, leopard, jaguar, sabeltandad tiger och vanlig tiger finns på tabellen över djur. Om du vill använda ett kattdjur som inte finns med i boken gör du klokt i att slå upp den i ett uppslagsverk eller någon djurbok, så att du får veta något om dess egenskaper. Du får använda ditt sunda förnuft för att sätta ut egenskapsvärden på sådana kattdjur.

I strid gör alla kattdjur tre attacker per omgång: en klösning med vardera framtassen och en kraftig spark med bakbenen.

Vanliga huskatter kan förekomma i äventyr, och finns beskrivna i regelverket Det Okända. Egenskapsvärden för vanliga tamkatter finns också på djurtabellen.

## KOBRA

STY	1(15)	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	16(30)
VIGH	61(75)	OVV	—
VJST	1(15)	SKRÄCK	8
PER	—	ATT	1/45% <sup>1)</sup>

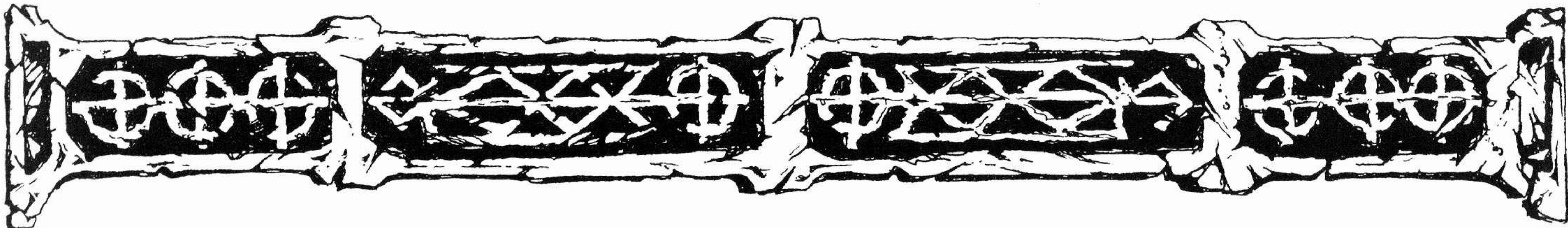
<sup>1)</sup> Bettet injicerar ett gift med styrka 7.

**FÖRFLYTTNING:** L 30, F 0, S 0

**IP:** 50

Kobror är stora, ofta färggranna ormar. Läng-





den varierar mellan 30 cm och drygt 2 meter, men det finns berättelser om kobrör som varit jättelika, upp till tre och en halv meter långa. Med hjälp av rörliga revben nedanför huvudet kan de spänna ut huden så att de ser större och farligare ut. Det är en varningssignal som talar om att ormen är irriterad eller skrämmd. Kobror är mycket snabba, och har ett dödligt nervgift som injiceras genom huggtänderna. Oavsett resultatet på handlingstabellen orsakar de aldrig något värre än en E-skada, men giftet har styrka 7. (Om förgiftning, se Regelboken.)

### KROKODIL

STY	76(90)	ITF	31(45)
PCN	—	TÅL	61(75)
VIGH	46(60)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	4
PER	—	ATT	1/75%

**FÖRFLYTTNING:** L 20, F 0, S 30  
**IP:** 50

Krokodilen är kusin till alligatorn. Till skillnad från alligatorer finns krokodiler på många olika ställen i världen, och är förhållandevis vanliga. Deras hårda, knöliga skinn är inte lika vackert som dess mindre kusins, och därför har den inte utsatts för lika mycket jakt.

Krokodiler lever på smådjur och fisk, men till skillnad från alligatorn är krokodilen också känd för att gärna anfalla människor. En krokodilhona beskyddar noga sina ungar och anfaller alla som kommer inom 10 meter från de små älsklingsarna.

### KRONHJORT

STY	76(90)	ITF	91(105)
PCN	—	TÅL	76(90)
VIGH	91(105)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	1
PER	—	ATT	1/98%

**FÖRFLYTTNING:** L 115, F 0, S 13  
**IP:** 0 eller 50

Hjortar är högre, smäckra djur som oftast är mycket skygga och undviker kontakt med människor. Om de blir angripna kan de dock vara farliga, särskilt hannarna. De blir upp till 95 centimeter höga över manken. De har stora horn med många vassa taggar, och anfaller genom att rusa mot sin motståndare med hornen sänkta (vilket ger dem modifikation för att rusa mot sin motståndare, se Regelboken). Mål som träffas är spetsade i minst en omgång, och kan inte anfalla eller flytta sig. När en hjort har spetsat en fiende kan den använda en omgång för att trassla loss hornen, eller också kan den

fortsätta stänga motståndaren, och får då automatiskt en ny träff. Om hjorten fortsätter att stänga en spetsad motståndare får denne slå mot hjorten, men kan inte ta sig loss. En hjort som drar sig tillbaka efter ett lyckat anfall kastar sin motståndare 3 meter i någon riktning.

### TJUR

STY	61(75)	ITF	46(60)
PCN	—	TÅL	76(90)
VIGH	16(30)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	3
PER	—	ATT	1/53%

**FÖRFLYTTNING:** L 65, F 0, S 7  
**IP:** 0 eller 50

Tjurar kan se olika ut beroende på vilken boskapsras de tillhör. De anfaller genom att rusa mot sina fiender och försöka stänga dem, alltså spetsa dem på hornen.

En träff från en tjur mot ett föremål som är mindre än en normal bil resulterar automatiskt i att offret slås omkull. Om resultatkode innehåller ett X tredubblas den sträcka som målet slungas, och om den träffade är en människa får denne fallskador som om han eller hon fallit från 6 meters höjd.

En tjur anfaller högst fyra gånger innan den måste vila, men fortsätter att anfalla om den blir angripen medan den vilar. Efter 1T10 omgångars vila kan tjuren anfalla fyra gånger till. En anfallande tjur rör sig med en hastighet av 100 meter/omg, men den håller bara den hastigheten under en kort sträcka — i själva verket bara några meter. En tjur som rusar mot en motståndare får naturligtvis en modifikation för det (se Regelboken).

### ELEFANT

STY	136(150)	ITF	31(45)
PCN	1(15)	TÅL	121(135)
VIGH	46(60)	OVV	—
VJST	31(45)	SKRÄCK	6
PER	—	ATT	3/105%

**FÖRFLYTTNING:** L 65, F 0, S 0  
**IP:** 50

Elefanter lever i Indien, Sydostasien och tropiska Afrika. De asiatiska arterna kan tåmas och används ofta som transportdjur, särskilt inom timmerindustrin. De afrikanska varianterna är mer självständiga till sinnet och helt omöjliga att tåma. Elefanter är normalt bara farliga för människor om elefanterna känner sig hotade. I en sådan situation angriper de med snabel och sparkar. Med snabeln kan en elefant utföra en fasthållande attack. En elefant blir lätt uppskrämd av

buller. Djuret drabbas då lätt av panik (CM kan tex genomföra en allmän VJST-kontroll för att se om så sker).

### NOSHÖRNING

STY	136(150)	ITF	1(15)
PCN	—	TÅL	121(135)
VIGH	46(60)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	5
PER	—	ATT	1/105%

**FÖRFLYTTNING:** L 65, F 0, S 0  
**IP:** 50

Noshörningen är en växtätare som förekommer i djungler och på savanner i Afrika, Indien och Indonesien. Detta storvuxna djur ser mycket illa, men har ett relativt gott luktsinne. Noshörningar är kända för att vara lynniga och kan anfalla människor utan att ha blivit provocerade. En angripande noshörning försöker stänga omkull sitt mål. Om noshörningen får ett X-resultat kastas offret tre gånger normal sträcka, och en människa får fallskador som för ett fall från sex meters höjd. Noshörningar kan mycket väl angripa bilar. Ett X-resultat i sådant fall innebär att bilen har stjälp.

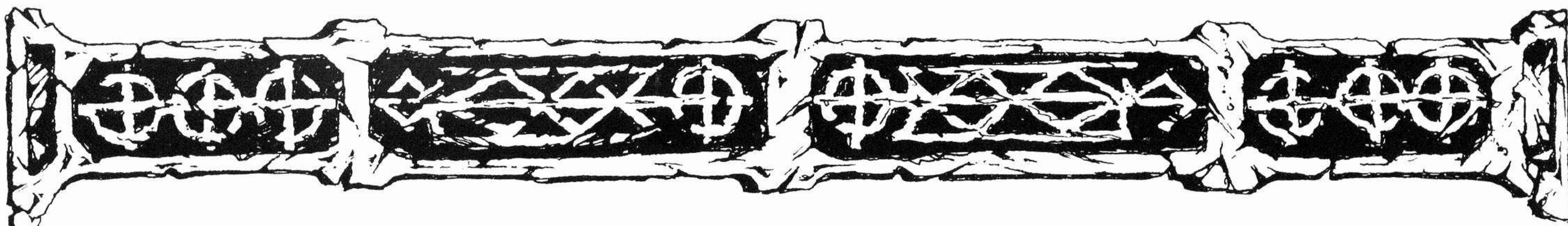
### ÄLG

STY	91(105)	ITF	91(105)
PCN	—	TÅL	76(90)
VIGH	91(105)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK	3
PER	—	ATT	2-3/105%

**FÖRFLYTTNING:** L 105, F 0, S 15  
**IP:** 50

Älgen är de nordliga skogarnas konung. Detta resliga och ståtliga hjorddjur är vanligt förekommande i Nordamerika, Europa och Asien. För det mesta är älgar rätt stillsamma och fredliga växtätare, men inte alltid. Älgtjurar kan vara aggressiva, särskilt i parningstid. De har tre attacker, en stängning och två hovsparkar. Älgkor slåss bara när de behöver skydda sina kalvar. Korna anfaller med två hovsparkar. Det finns många rapporter från Skandinavien och Kanada som visar att varelser från det Okända genom besvärjelser har drivit älgtjurar att angripa sändebud. Varför de har använt just älgar som redskap beror förmodligen på att älgar är både vanliga och storvuxna. När en älgtjur stänger sitt mål och resultatkode innehåller ett X fördubblas den sträcka offret kastas. En människa får dessutom fallskador som för ett fall från fyra meters höjd. Däremot blir man inte intrasslad på samma sätt som i hjorthorn.

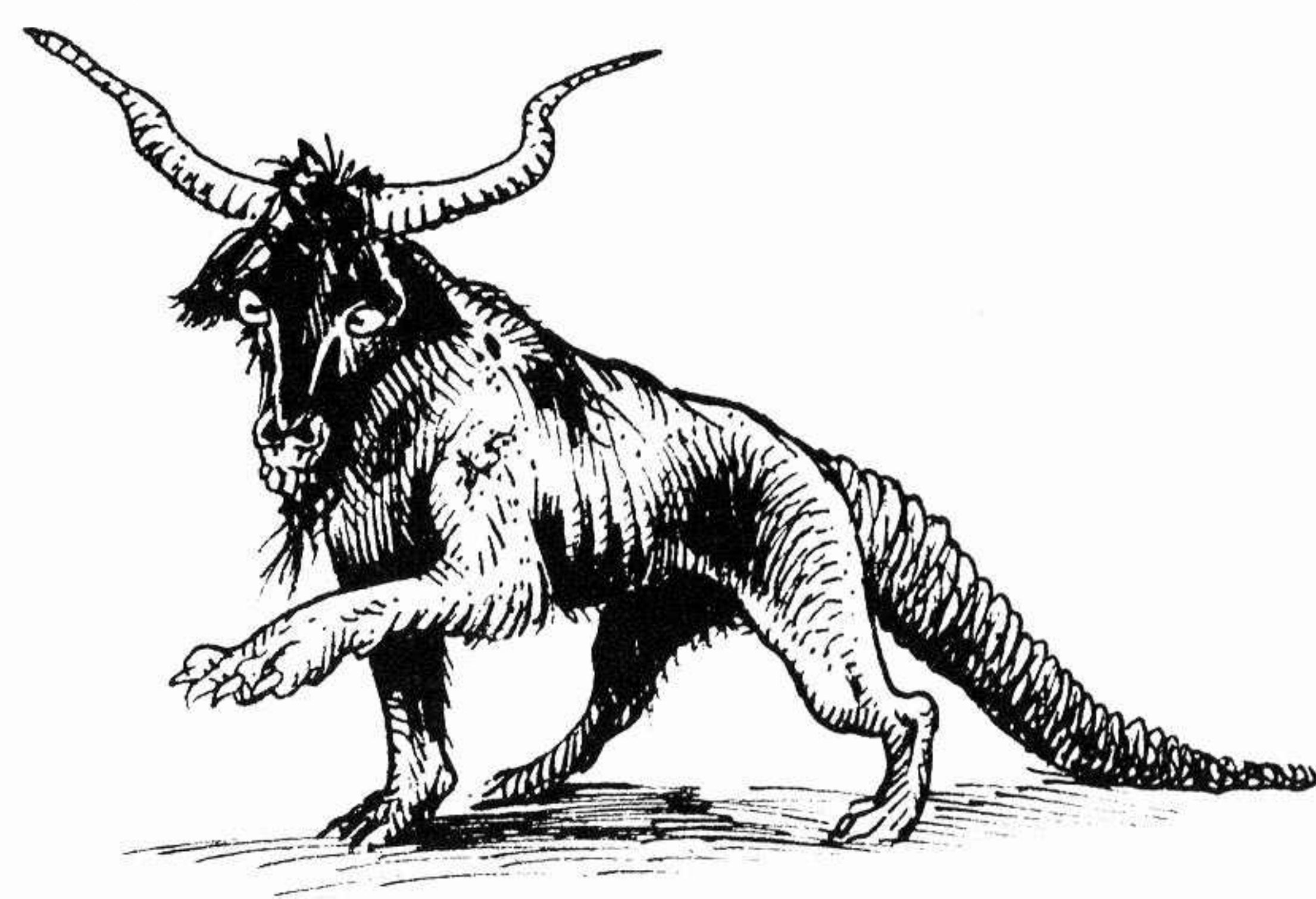




## Djurtabell

Namn	STY	PCN	VIGH	VJST	ITF	TÅL	SKRÄCK	ATT	Förflyttning
Alligator	61(75)	—	46(60)	16(30)	31(45)	61(75)	4	1/68%	L20 S30
Apa									
Chimpan	31(45)	31(45)	46(60)	16(30)	31(45)	31(45)	1	1/53%	L45
Gibbonapa	31(45)	16(30)	46(60)	16(30)	16(30)	31(45)	1	1/53%	L50
Gorilla	106(120)	16(30)	46(60)	16(30)	31(45)	61(75)	5	1/90% g	L50
Orangutang	91(105)	16(30)	46(60)	16(30)	31(45)	61(75)	3	1/75% g	L36
Bisonoxe	61(75)	—	31(45)	1(15)	46(60)	61(75)	2	1/45% j	L65 S7
Björn									
Brunbjörn	91(105)	1(15)	16(30)	16(30)	31(45)	61(75)	4	1/60% h	L60
Grizzlybjörn	106(120)	1(15)	16(30)	16(30)	31(45)	76(90)	5	1/75% h	L65 S10
Isbjörn	91(105)	1(15)	16(30)	16(30)	31(45)	76(90)	4	1/60% h	L60
Bläckfisk	61(75)	61(75)	61(75)	16(30)	16(30)	46(60)	3	4/75% k	S10
Elefant	136(150)	1(15)	46(60)	31(45)	31(45)	121(135)	6	3/105% g	L65
Delfin	76(90)	—	76(90)	61(75)	61(75)	121(135)	1	1/90%	S70
Fladdermus	1(15)	—	31(45)	1(15)	1(15)	1(15)	4	1/30% d	L2 F30
Fåglar									
Gam	31(45)	—	46(60)	1(15)	76(90)	31(45)	5	1/53% e	L3 F70
Gråsparv	1(15)	—	61(75)	1(15)	61(75)	1(15)	1	1/45% a	L5 F70
Sparvhök	16(30)	—	76(90)	16(30)	76(90)	16(30)	2	1/60% c	F350 l
Örn	31(45)	—	76(90)	31(45)	91(105)	31(45)	2	1/68%	F300 l
Haj	76(90)	—	61(75)	16(30)	31(45)	76(90)	6	1/83%	S60
Hunddjur									
Räv	16(30)	—	61(75)	1(15)	76(90)	16(30)	2	1/53% c, d	L68
Varg	31(45)	—	61(75)	16(30)	76(90)	46(60)	5	2/60%	L70
Vildhund	31(45)	—	46(60)	1(15)	61(75)	46(60)	3	1/53%	L70 S3,5
Häst	91(105)	—	61(75)	16(30)	61(75)	76(90)	1	2/90%	L50–120 S10
Kattdjur									
Gepard	16(30)	—	91(105)	16(30)	61(75)	31(45)	4	3/68%	L155 n
Jaguar	46(60)	—	76(90)	16(30)	61(75)	46(60)	5	3/75%	L70 S20
Lejon	61(75)	—	61(75)	16(30)	61(75)	61(75)	5	3/75%	L68 S20
Leopard	31(45)	—	91(105)	16(30)	61(75)	31(45)	5	3/75%	L77 S20
Sabeltandad tiger	91(105)	—	76(90)	16(30)	61(75)	61(75)	7	3/97% q	L73 S20
Tiger	76(90)	—	76(90)	16(30)	61(75)	61(75)	6	3/90%	L73 S20
Vanlig huskatt	1(15)	—	46(60)	16(30)	46(60)	1(15)	5	2/38% b	L70
Kobra	1(15)	—	61(75)	1(15)	61(75)	16(30)	8	1/45% a, h 7	L30
Noshörning	136(150)	—	46(60)	16(30)	1(15)	121(135)	5	1/105% i	L65
Krokodil	76(90)	—	46(60)	16(30)	31(45)	61(75)	4	1/75%	L20 S30
Kronhjort	76(90)	—	91(105)	16(30)	91(105)	76(90)	1	1/98% i	L115 S13 p
Mamba	1(15)	—	46(60)	1(15)	46(60)	16(30)	4	1/38%	L20 S2
Rätta	1(15)	—	61(75)	1(15)	46(60)	1(15)	2	1/45%	L20 S2
Spindel	1(15)	—	16(30)	1(15)	1(15)	1(15)	3	1/23% a, h 5–7	L1,5 F3 o
Tjur	61(75)	—	16(30)	16(30)	46(60)	76(90)	3	1/53% i	L65 S7 m
Älg	91(105)	—	91(105)	16(30)	91(105)	76(90)	3	2-3/105% i	L105 S15

- a. Åstadkommer maximalt skrubbsår  
b. Åstadkommer maximalt lätta sår  
c. Åstadkommer maximalt medelsvåra sår  
d. 5% risk för smitta  
e. 10% risk för smitta  
f. Fasthållande attack: se Regelboken.  
g. Kan utföra fasthållande attack  
h. Gift: styrkan är den följande siffran, se beskrivningen för sårskador  
i. Stångar: se djurets beskrivning  
j. Hjorden springer i panik: se djurets beskrivning  
k. Stryper: se Regelboken.  
l. Dykning; annars flyghastighet = 70 m  
m. Se beskrivningen för särskilda regler  
n. Kan hålla farten i max 2 omgångar; annars 110 m  
o. Flyghastighet = förflyttning med nät  
p. Spurt; annars löphastighet = 70 m  
q. Förhistoriskt djur



Då det gäller illustrationer av djur, har vi p.g.a. utrymmesbrist tvingats göra denna kompromisslösning. –Red–



# DET OKÄNDAS VARELSER



**M**ånga är de fasor som hemsöker mänsklighetens mardrömmar. Du kommer att få möta varelser kända från olika delar av världen, Skandinavien, Västeuropa, Latinamerika, Nordamerika, Indien och Ostasien. Tänk på att varthelst du beger dig i världen så kan du nås från Det Okända.

## BARGHEST (Spöke)

STY	106(120)	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	106(120)
VIGH	61(70)	OVV	100
VJST	31(40)	SKRÄCK	8
PER	—	ATT	1/95%

FÖRFLYTTNING: L 75, F 0, S 3

KLASS: Speciell

TYP: Självständig/Tjänare

BESVÄRJELSER: Drömsändning, Hetsjakt, **Manifestation (som spöke)**, Skrik

MANIPULATION: Ja, i manifesterad form

IP: 800



I vissa delar av England har det länge förekommit legender om hemska spökhundar. Den här varelsen är ursprunget till många av dessa historier. De anskrämliga spökhundarna strövar omkring på ödsliga platser ute på den engelska landsbygden och söker efter föda och "underhållning" — helst i form av en skräckslagen människa. För sent har många S.A.V.E.-medlemmar ångrat att de gav sig ut på jakt efter en barghest.

Barghesten är en blodhund som spökar. Den använder besvärjelsen Manifestation när den vill, och antar formen av en stor hund eller en björn. Dess ögon och den öppna munnen lyser med ett ilsket rött sken när den förföljer sitt offer.

En barghest hoppar på sitt byte, knuffar omkull det och biter. Men det mest skrämmande är dess tendens att "leka" med sina offer. När den har valt ut ett lämpligt byte, oftast en stark man i 25-årsåldern, börjar barghesten med att sända mardrömmar (med Drömsändning) där den drabbade jagas av hundar. Natt efter natt drömmer offret att han blir förföljd, upphunnen och sliten i stycken av ilska hundfloccar, eller av en ensam stor hund. Om offret själv äger hundar drömmer han att de plötsligt blir tystlåtna, hotfulla och smyger på honom med dräglände käftar. När drömmarna har injagat lagom mycket skräck i offret går barghesten till angrepp, helst i en situation som leder till en lång jakt före det slutliga mordet — utomhus, och givetvis på natten.

När den är manifesterad i sin fysiska form får barghesten normala

skador och sår om den träffas av en attack. Men det går inte att döda varelsen med vanliga metoder. Om den träffas av en attack som skulle ha dödat den om den varit en vanlig hund, övergår den genast i icke-kroppslig form, och använder besvärjelsen Hetsjakt på sin motståndare innan den drar sig tillbaka för att återhämta sig. Efter 1T10 dagar är den fullständigt återställd och kan manifesteras på nytt.

Underligt nog är barghesten rädd för vanliga hundar, och flyr så snart en hund finns inom synhåll. Hundar låter sig aldrig skrämmas av en barghest, och man behöver inte slå någon Reaktionskontroll för dem om en barghest dyker upp. Precis som en vampyr kan hållas på avstånd med hjälp av vitlök, kan man hålla en barghest borta med hjälp av en färsk aspkvist. Varelsen kan inte följa sitt offer över rinnande vatten förrän efter 24 timmar. En barghest förintas för evigt om man kör en stake av aspträ genom dess hjärta medan den är i sin fysiska form.

## BEDRAGARE

STY	16(30)	ITF	121(135)
PCN	31(45)	TÅL	16(30)
VIGH	16(30)	OVV	150
VJST	91(105)	SKRÄCK	7 <sup>1)</sup>
PER	1(15) <sup>2)</sup>	ATT	1/30%

<sup>1)</sup> Ingen skräckkontroll behöver göras om bedragaren är i mänsklig form och ingen märker att det är en varelse från Det Okända.

<sup>2)</sup> Personligheten är 90 när bedragaren är i mänsklig form; ovanstående siffra gäller dess naturliga form.

FÖRFLYTTNING: L 25, F 0, S 10

KLASS: Speciell

TYP: Mästare/Självständig

BESVÄRJELSER: Bedraga (unik), Chock, Fullständig Illusion, Förmörkelse, Förruttnelse, Försköning, Förvrida, Förvrängd Syn, Gräslighet, Inflytande, Knota, Mareld, **Metamorfos**, Minnesförlust, Projicera Röst, Spökljus, Tidsstopp

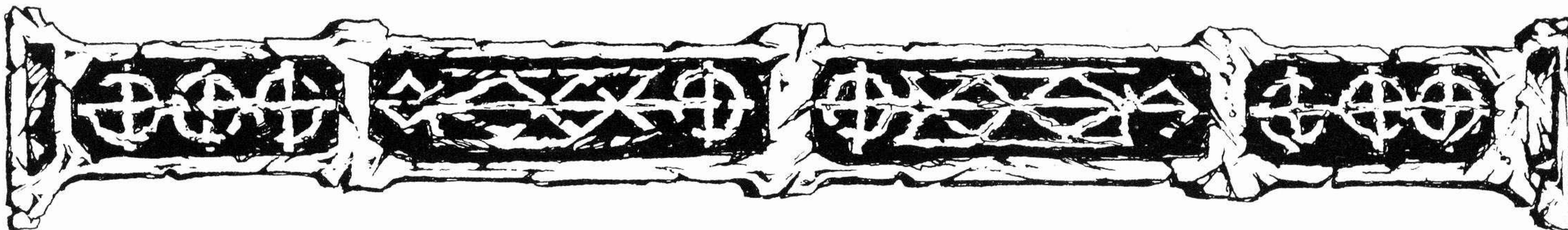
MANIPULATION: Ja

IP: 5100



Bedragaren är den listigaste (och kanske, om man nu kan mäta sådana saker, den ondaste) av alla varelser från Det Okända. Dess syfte är alltid





att förvränga sanningen och lura människor att välja fel och begå onda gärningar.

Bedragarens ursprung är okänt. Det finns åtskilliga legender från Främre Orienten som ger vid handen att den tog sina första kontakter med människorna redan i civilisationens begynnelse. Dess förmåga att lura och bedra människor, även de klyftigaste och visaste, är så stor att man faktiskt inte vet om det finns flera stycken varelser av den här typen, eller om det bara rör sig om en enda.

I sin naturliga skepnad är bedragaren en 180 centimeter lång människa med reptilhuvud. Men med sin automatiska besvärjelse Metamorfof kan den förvandla sig till vad den vill. Den väljer alltid en förtroendeingivande skepnad. Det är inte ovanligt att den ser ut som en vis, helig människa eller en lärare, filosof, konstnär, musiker eller forskare.

Bedragarens främsta vapen är dess unika Underkastelse-besvärjelse Bedraga. Med dess hjälp kan varelsen få en person att tro på en lögn. Lögnen måste uttryckas i en eller två enkla meningar, och åtminstone någon del av det som sägs måste vara sant. Tekniskt sett behöver det som sägs inte vara någon lögn alls, det kan lika gärna vara ett listigt formulerat påstående som är avsett att få lyssnaren att dra felaktiga slutsatser. Exempel: Bedragaren kan antyda att en oskyldig man har begått ett brott genom att säga: "Naturligtvis skulle Harry aldrig göra något sådant. Men om han hade gjort det så skulle ju hans vänliga och oskyldiga uppträdande vara ett bra sätt att dölja det, eller hur?"

Varje användning av Bedraga kostar varelsen 20 VJST. Tolka resultaten enligt följande nyckel:

E = Offret tror på lögnen i 1T10 minuter.

D = Offret tror på lögnen i 1T10 timmar.

C = Offret tror på lögnen i 1T10 dagar.

B = Offret tror på lögnen i 1T10 veckor.

A = Offret tror på lögnen hela livet, eller tills bedragaren förintas.

En rollperson som påverkas av bedragarens besvärjelse måste agera som om de trodde hans lögn, även om spelaren vet sanningen om situationen. CM bör använda sunt förnuft och insistera på att spelarna följer reglerna och sköter sina rollpersoner i enlighet med vad rollpersonerna tror vara sanning. När besvärjelsens effekt upphör inser personen plötsligt att det han trodde var sanning måste vara ett misstag eller en lögn. Tyvärr är skadan ofta redan skedd vid det laget.

Bedragaren påverkar människorna och samhället mycket starkt. Dess förmåga att få människor att tro på lögn kan få katastrofala följder när den används på lärare, journalister, vetenskapsmän, andliga ledare och politiker. Ingen vet hur många krig, farsoter, svältkatastrofer, förföljelser och andra former av mänskligt lidande som bedragaren har orsakat, men antalet är förmodligen enormt.

Bedragaren kan inte skadas av några vapen utom när den är i sin naturliga form. Den kan naturligtvis använda Onda Vägen för att låtsas bli skadad om det behövs. När den är i sin egen skepnad tar den full skada av alla anfall.

Nästa fråga blir då: "Hur får vi bedragaren att återta sin egen skepnad?" För att åstadkomma detta måste man tvinga bedragaren att stå en hel timme i solljus framför en byggnad eller plats som är särskilt helgad åt sanningen, t.ex. en kyrka, ett tempel, en domstol eller en universitets-aula. När en timme har gått kan alla som är medvetna om Det Okändas existens (dvs medlemmar i S.A.V.E.) se bedragarens rätta utseende. Andra människor ser fortfarande bedragaren i den form den senast har antagit. Efter detta kan bedragaren inte maskera sig för S.A.V.E.-medlemmar förrän den tillbringat minst åtta timmar i mörker.

*Anmärkning till CM: Den här varelsen är synnerligen farlig, och om den spelas ordentligt är det omöjligt för alla utom de smartaste RP att beseгра den – och hur smarta de än är måste de antagligen ha en stor portion tur också för att lyckas. Vi har tagit med den främst med tanke på kampanjspel, där man kan använda den som "stående fiende" till rollpersonerna – ungefär som kejsar Ming i förhållande till Blixt Gordon. Låt bli att släppa loss en bedragare med alla dess krafter i en direkt konfrontation med en grupp rollpersoner; de har knappast någon chans att överleva ett så förkrossande angrepp. Dessutom är en bedragare alldeles för upptagen med att sprida avund, girighet, hat och intolerans i världen, för att ha tid att bekymra sig om en liten grupp sändebud från S.A.V.E. Du kan stoppa in varelsen då och då under*

*äventyren, låta rollpersonerna ana dess existens, låta dem råka ut för något som den har ställt till med, vid enstaka tillfällen, tills RPna har kommit så långt att de knappast kan avancera längre. Då kan ett försök att ta kål på bedragaren bli en stor final på en kampanj som pågått i flera år.*

## BUSO

STY	76(90)	ITF	61(65)
PCN	31(45) <sup>1)</sup>	TÅL	76(80)
VIGH	16(30)	OVV	130
VJST	46(60)	SKRÄCK	7
PER	1(15)	ATT	2/55%

<sup>1)</sup> I naturlig form; i hundform är PCN 0.

**FÖRFLYTTNING:** L 50, F 0, S 5

**KLASS:** Icke-kroppslig

**TYP:** Självständig/Tjänare

**BESVÄRJELSER:** Förmörkelse, Halt, Jordskalv, **Metamorfof**, Osynlighet, Projicera Röst, **Tala med Djur** (unik)

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 1820

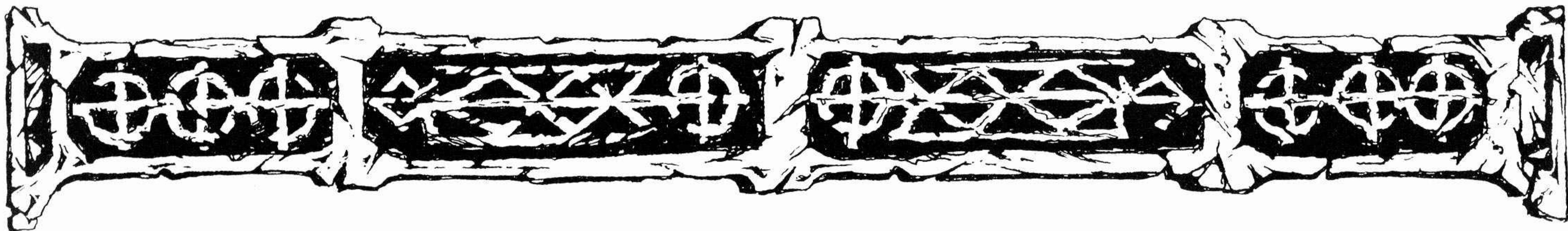
Buso är en underlig typ av likätare som endast visar sig under hösten och vintern, eller under regnperioden i tropiska klimat, och som ofta uppträder i grupper om två till fem stycken. De använder Onda Vägen för att döda människor, och iakttar sedan osynliga begravningen, medan de glädjer sig åt att deras hunger snart skall mättas. Varje buso är på något sätt förbunden med ett visst träd på eller invid en begravningsplats.

I sin naturliga form är en buso ungefär 210 cm lång. Kroppen är täckt av krulligt gult hår. Den har huggtänder och ett enda stort, gult öga. Den har Metamorfof som automatisk besvärjelse, och förvandlar sig med hjälp av den till en byracka (hund), som bara har ett friskt öga.

Buso har den unika förmågan att Tala med Djur, och använder den t.ex. för att lura ett husdjur att leda sin matte eller husse in i ett bakhåll. Sedan lämnar de husdjuret att yla över mattes eller husses döda kropp.



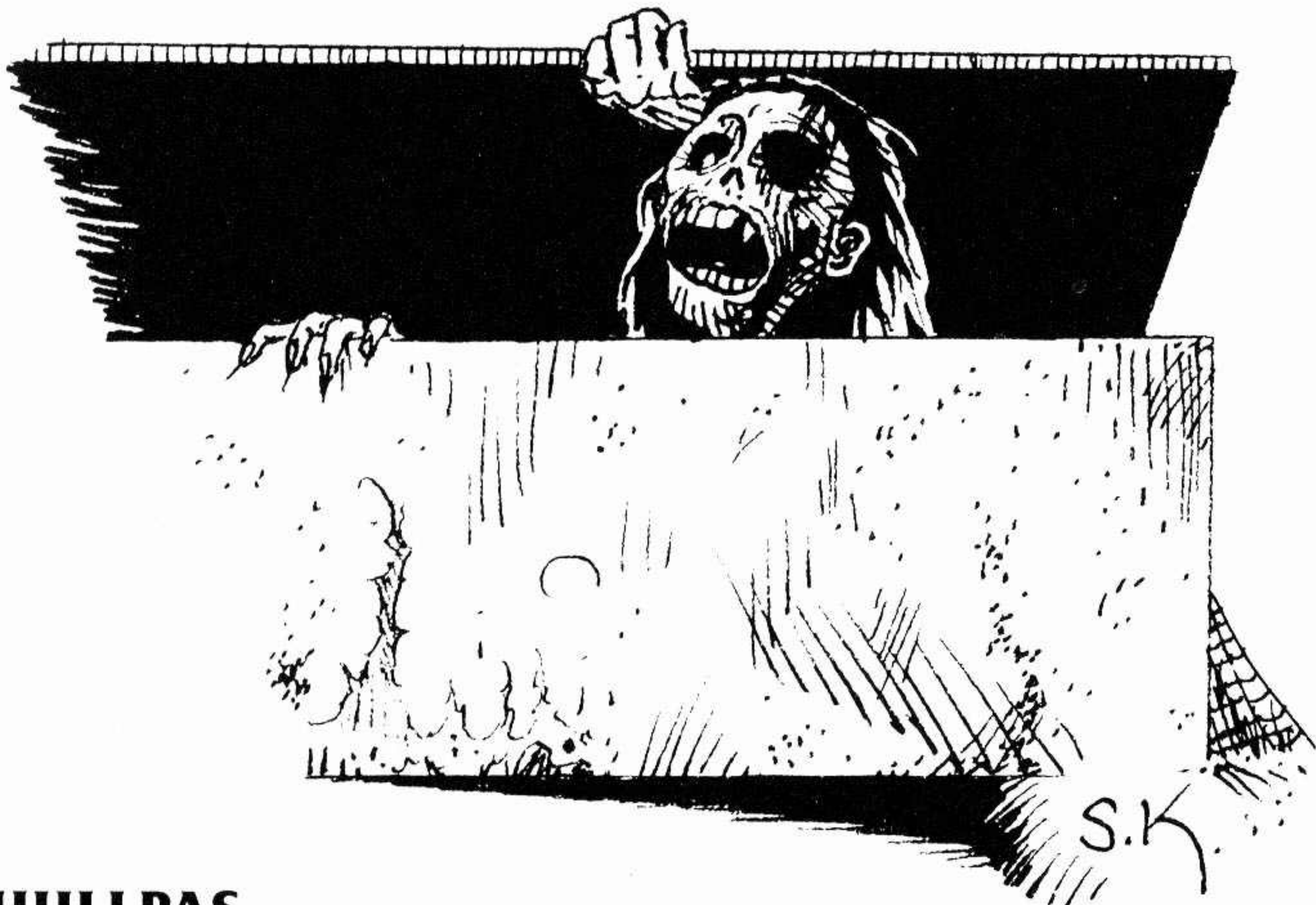




Slå en Allmän Personlighetskontroll för buson: ett lyckat resultat betyder att husdjuret samarbetar; misslyckande innebär att husdjuret försöker varna sin husse eller matte för faran.

I strid klöser och biter buso. De föredrar att lägga sig i bakhåll för sina offer, och smyger ofta omkring på mörka gator om natten. Det krävs en Allmän Iakttagelsekontroll med en modifikation på -50 för att upptäcka dem. Den som blir biten löper 15% risk att smittas av en sjukdom, som bryter ut efter 1T10 dagar.

Buso avskyr dagsljus och undviker det, trots att det egentligen inte skadar dem. De förlorar TÅL när de blir träffade, men kan inte Såras. När TÅL sjunker till noll förlorar buson medvetandet i 1T10 omgångar, och vaknar sedan till igen med all sin TÅL återställd. Enda sättet att förinta en buso är att förstöra det träd som den är förbunden med.



**CHULLPAS**

STY	61(70)	ITF	76(85)
PCN	31(45)	TÅL	136(140)
VIGH	31(45)	OVV	130
VJST	76(90)	SKRÄCK	7
PER	16(30)	ATT	2/85%

**FÖRFLYTTNING:** L 20, F 0, S 0

**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Mästare/Självständig

**BESVÄRJELSER:** Hetsjakt, Försköning, *Märka Vägen (unik)*, *Sken-död (egen)*, Sårande Beröring (unik), Teleportering, Temperaturförändring, Väderförändring

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 2080

En chullpas är den intelligenta, odöda kroppen av en forntida amerikansk indian, som under sin livstid försökt lära sig Onda Vägen. Frustrerad över att ha misslyckats med detta medan den levde, har den nu lyckats i sitt odöda tillstånd. Dess bitterhet och frustration har gjort den avundsjuk och hatisk mot alla som använder Vägen för goda syften.

Chullpas kan påträffas var som helst i Nord-, Mellan- och Sydamerika. De ser ut som torkade, mumifierade kroppar, och bosätter sig alltid i närheten av någon gammal indiansk begravningsplats, där de kan gömma den sarkofag (kista) de en gång begravdes i. De går aldrig längre än 1500 meter från sin sarkofag om de inte är absolut säkra på att den är fullständigt dold och helt säker. Även i sådana fall avlägsnar de sig endast för att använda Hetsjakt mot en användare av Vägen.

Chullpas har den unika förmågan att kunna känna när någon använder Vägen inom 1500 meter från dem. När en chullpas märker att någon använder Vägen börjar den sjuda av ilska; vad är det för levande kräk som vågar använda de stora, dolda energierna?! Den försöker genast Teleportera till en plats där den kan se den som använder Vägen, varefter den börjar använda Hetsjakt mot den skyldige. Varelsen går inte till direkt anfall förrän offret har lämnat området nära dess sarkofag.

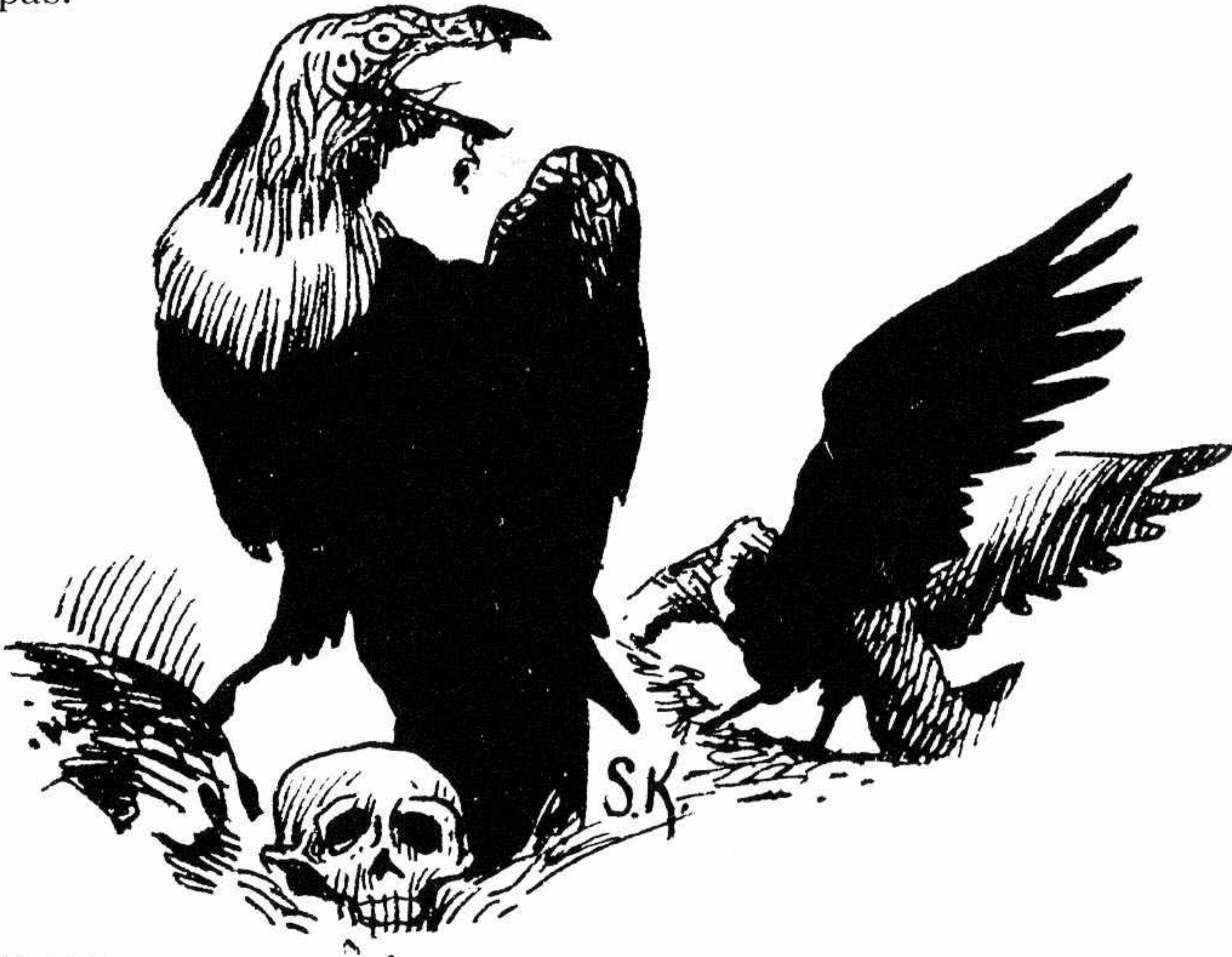
Innan den börjar slåss försöker den på alla sätt att ta reda på det tilltänkta offrets namn. För det mesta gör den detta genom att smyga omkring i närheten av offrets hem och vänta på att någon ska tilltala honom eller henne med namnet. Sedan använder chullpas Drömsändning och sänder mardrömmar där offret blir dödat med besvärjelser. I drömmarna dödas offret ute i ödemarken, i en djungel eller öken, och drömmarna innehåller alltid element ur gammal indiansk mytologi och religion. Det kan t.ex. vara en dröm där offret binds vid en påle och får stora fiskkrokar instuckna i skinnet, eller där han binds fast ute i öknen med en våt läderrem runt huvudet – när lädret torkar krymper det sakta... Först efter flera nätter av mardrömmar går varelsen till angrepp.

I strid använder chullpas sin unika besvärjelse Sårande Beröring, en Underkastelse som bara kostar 5 VJST per användning. Med hjälp av denna besvärjelse åstadkommer en chullpas skador som vid Väpnad Strid enbart genom att vidröra sitt offer. Det finns dock en nackdel: varelsen måste först konfrontera sin fiende och ropa hans namn innan den kan använda besvärjelsen. Om den inte kan använda besvärjelsen kan den ändå anfalla utan vapen, och utkämpar då en normal strid.

En chullpas förlorar TÅL när den blir träffad, men kan enbart Såras av vapen som är tillverkade av jade eller flinta. När en chullpas hamnat på noll i TÅL förvandlas den till ett mörkt rökmoln och återvänder till sin sarkofag. 24 timmar senare vaknar den åter upp, helt återställd från alla skador.

En chullpas har två svagheter: den lider av ett slags blindhet, och den är bunden vid sin sarkofag. Chullpas kan inte se personer som inte har någon Förmåga från Vägen (förutom Känslighet). I strid är därför alla rollpersoner som inte har någon Förmåga osynliga för varelsen.

Dess sarkofag är en fyrkantig stenkista, ungefär som en vanlig enkel likkista. Inuti sarkofagen ligger en stenstaty som visar hur chullpasen såg ut i människolivet. Om man förstör statyn förintas dess tillhörande chullpas.



**CORBIX**

STY	31(45)	ITF	76(90)
PCN	—	TÅL	31(45)
VIGH	46(60)	OVV	85
VJST	31(45)	SKRÄCK	3
PER	—	ATT	1/53%

**FÖRFLYTTNING:** L 3, F 75, S 0

**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Självständig/Tjänare

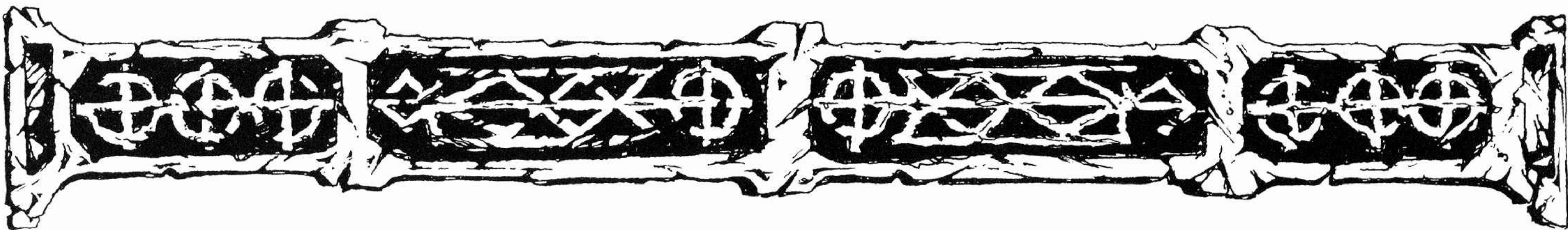
**BESVÄRJELSER:** Förmörkelse, Förvrängd Syn, Projicera Röst, Spökljus, Tystnad

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 425

Corbixer är asätande fåglar av ungefär samma storlek som gamar (vingbredd ca 180–220 cm). De dras till platser där det verkar sannolikt att





våld, död och katastrofer kommer att inträffa; deras favorittillhåll är slagfält. Deras vanliga mål är att sprida panik och rädsla, och de försöker på alla sätt se till att så många människor som möjligt blir dödade när en våldsam situation inträffar. Ibland fungerar de också som spioner och tjänare åt andra, mäktigare varelser.

En corbix ser ut ungefär som en stor korp. Fjäderskruden och näbben är svarta, men huvudet är kalt som en gams och den har en vit rand runt halsen. Den har en elak personlighet.

Corbixer uppträder oftast i flockar om två till fyra stycken. Det finns även vittnen som påstår sig ha sett upp till tio stycken samtidigt, men dessa vittnesmål är inte särskilt trovärdiga. Sådana iakttagelser har alltid gjorts i anslutning till stora katastrofer och krig, när människorna självklart är förvirrade, uttröttade och spända.

En corbix håller sig helst på ett säkert avstånd från människorna, och använder Onda Vägen för att öka chansen att en farlig situation ska leda till många människors död. S.A.V.E. käner till fall där de t.ex. har använt Spökljus för att lura soldater in i ett fientligt bakhåll, eller Tystnad för att dämpa ljudet av en stor varelse som smugit efter campare i skogen.

Corbixer kan tala med mänsklig röst, och använder gärna Projicera Röst för att lura en människa att en avliden vän talar med honom, eller för att imitera skrik från ett nödställt barn inifrån ett farligt träsk. Vid andra tillfällen har man sett corbixer berätta för människor om Det Okända och dess varelser, helt enkelt för att skrämmas. I regel berättar de sanningen, men därför behöver man ju inte tro *allt* de säger.

Om de tvingas till fysisk strid anfaller corbixer med näbben, som gör full skada enligt resultatnyckeln för Väpnad Strid. Emellertid är de själva lika sårbara som sina offer, och därför försöker de undvika alla situationer som kan vara farliga.

## DOCKMÄSTARE (Spöke)

STY	—	ITF	61(60)
PCN	—	TÅL	—
VIGH	—	OVV	120
VJST	76(90)	SKRÄCK	6, 8 <sup>1)</sup>
PER	—	ATT	0/ <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 6 för besatta dockor, 8 för varelsen själv när den Manifesterar sig.

<sup>2)</sup> Som docka: 1/40%

**FÖRFLYTTNING:** Som icke-kroppslig, 14 meter

**KLASS:** Icke-kroppslig

**TYP:** Självständig

**BESVÄRJELSER:** Besatta dockor (unik), Hetsjakt, **Manifestation**

**MANIPULATION:** Ja, som docka

**IP:** 720

En dockmästare är spöket av en galen mördare, som fortsätter att döda med hjälp av den unika Specialbesvärjelsen Besatta dockor. Med denna besvärjelse kan användaren "besätta" upp till 1T10 dockor av nästan vilket slag som helst. Varelsen kontrollerar alla dockorna samtidigt, och kan koordinera deras handlingar. Många slags dockor kan besättas: barns leksaksdockor, trästatyetter, leksakssoldater, till och med stenstatyer. Dockorna måste föreställa människor, och kan inte vara större än naturlig storlek. Besvärjelsen kostar varelsen 2 VJST per minut och docka. Resultatet av besvärjelsen avläses i kolumn 1 på handlingstabellen.

Så snart den har besatt dockorna kan varelsen få dem att röra sig, och anfalla människor. Medan de är besatta får dockorna riktiga munnar och skarpa tänder. De kan inte tala, men om CM vill kan de skrika, yla eller tjattra. De besatta dockorna har 40 i alla Egenskaper, och kan använda alla slags vapen som CM bedömer att det är möjligt för dem att hantera (exempel: en liten leksaksdocka kan knappast använda något större än en pennkniv). De har dock ingen Färdighet med några vapen. Dockmästaren försöker gärna använda dockorna i enlighet med deras utseende;

en flickas kläddocka kan klösa, riva, slita loss hår eller försöka strypa sitt offer, medan en 90-centimeters soldat av trä kan ta en kökskniv att hugga med eller kanske försöka snappa åt sig ett riktigt eldvapen. Oavsett vilken anfallsmetod den använder är den besatta dockans attack fullständigt besinningslös och oupphörig. CM får bedöma hur mycket skada den kan åstadkomma per attack, med hänsyn till hur den anfaller.



Dockornas angrepp är alltid intelligenta. När flera stycken anfaller samtidigt koordinerar de sina handlingar. Exempel: en docka kan smyga sig uppför trappan för att sätta snara för en person, medan de övriga väntar nedanför trappan med en kudde, för att kväva offret när han eller hon ramlar utför trappan. Om dockmästaren besätter en enda docka agerar den med ännu större list och förslagenhet, och kan genomföra en komplicerad plan för att mörda sitt offer.

Dockor som är besatta av en dockmästare är helt oförstörbara. De kan inte skadas av något slags attacker, som t.ex. vatten, eld eller att kastas ut från ett högt fönster. Det finns bara två sätt att få slut på besättelsen: antingen tar besvärjelsen slut (därför att varelsen har fått ont om VJST) eller också lyckas någon stoppa salt i munnen på dockan. Om dockan får salt i munnen måste dockmästaren överge den. När den tvingas till det försöker den använda Hetsjakt mot sitt offer innan den ger sig av, om den har tillräckligt mycket VJST kvar. Den blir samtidigt tvungen att Manifestera sig, och blir synlig som en vag skuggbild av sig själv under en omgång.

En dockmästare kan endast förintas genom att man lägger en docka av något slag i den grav som spöket kommer från. Den CM som använder den här varelsen bör se till att placera ut ledtrådar så att rollpersonerna har möjlighet att identifiera spöket och hitta graven med hjälp av sina färdigheter.

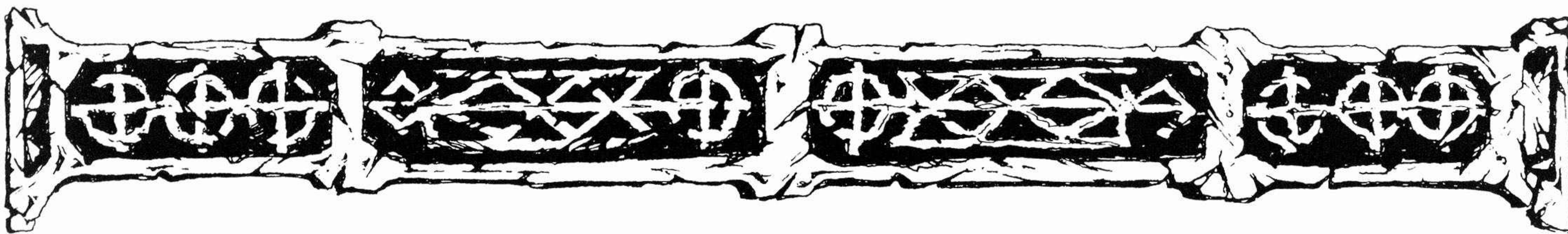
## DUBBELGÅNGARE (Spöke)

STY	—	ITF	46(60)
PCN	—	TÅL	—
VIGH	—	OVV	120
VJST	46(60)	SKRÄCK	10 <sup>1)</sup>
PER	61(75)	ATT	Speciell <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> 10 för den person som dubblerats, 6 för andra som ser att dubbelgångaren är en varelse från det Okända.

<sup>2)</sup> Anfaller med samma värden som gäller för den dubblerade personen.





**FÖRFLYTTNING:** som icke-kroppslig, 25 meter; annars som den dubblerade personen.

**KLASS:** Speciell

**TYP:** Självständig

**BESVÄRJELSER:** Bebo Föremål, Manifestation (som spöke, unik variant)

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 480



En dubbelgångare är spöket av en människa som har blivit avrättad för ett brott hon inte begått. Omedelbart efter avrättningen kommer spöket tillbaka för att hämnas, vilket det gör genom att först skrämman en oskyldig person, och sedan se till att denne blir dömd för ett brott han inte begått.

Offret är alltid en person med oklanderligt rykte. Dessutom är det alltid fråga om en domare, advokat, åklagare eller ett vittne som medverkade i den rättegång som ledde till dödsdomen mot dubbelgångaren. Varelsen börjar med att Bebo Föremål i en spegel i offrets hem. Sedan använder den Manifestation för att få det att se ut som om offrets spegelbild hade fått eget liv, och talar till honom: "Vänta bara, du ska snart få se vad jag ska tvinga dig att göra."

Dubbelgångaren fortsätter sedan med att Manifestera sig en gång om dagen för offrets vänner eller arbetskamrater, i en skepnad som ser ut exakt som offret. Först är den ohövlig mot någon eller slänger ur sig en helt oväntad och onödig förolämpning. Naturligtvis får offret skulden för det; hans vänner såg honom ju göra det, eller hur?

Så småningom blir dubbelgångarens illgärningar allt värre, och till sist begår den ett fruktansvärt brott inför ögonen på massor av vittnen, som lätt kan identifiera brottslingen. Denna slutliga ogärning äger rum IT10+1 veckor efter det att varelsen först Manifesterat sig för offret. Det sker alltid vid en tid då offret är ensamt och saknar alibi.

Hela tiden fortsätter dubbelgångaren att visa sig för offret. När ogärningarna blir värre kommer offret ofta att känna sig dragen till spegeln, dels därför att han knappt kan tro att det som händer är verklighet, dels av en morbid önskan att få veta precis vad det är "han" kommer att göra nästa gång. Om han slår sönder spegeln flyttar varelsen helt enkelt till något annat föremål i huset, företrädesvis något som har en reflekterande yta – ett blankt bord eller kanske ett fönster – så att den kan fortsätta visa sig som spegelbild.

Medan hemsökelsen pågår måste offret klara en Allmän Kontroll för VJST varje gång han eller hon ställs inför en viktig social eller yrkesmässig situation (CM bedömer). Om han misslyckas med kontrollen bryter han tillfälligt samman under nervpressen, och beter sig underligt och opassande i den viktiga situationen. Om offret är en ISP kan CM utgå ifrån att han eller hon ofta misslyckas med sådana kontroller, och bara tala om för RPna att ryktet säger att personen håller på att förlora förståndet.

Dubbelgångarens Manifestation går inte att skilja från offret, utan är helt identisk i alla avseenden. Den förefaller kroppslig, men kan inte skadas av någon fysisk attack. Fast dubbelgångaren kan naturligtvis få det att se ut som om den blev skadad, om detta behövs för att dölja dess verkliga natur. Manifestationen kan själv anfalla och åstadkomma normal skada, precis som om den vore den person den låtsas vara. Den kan till och med använda de stridsfärdigheter som offret eventuellt har.

För att befria någon från en dubbelgångare måste RPna först fastställa varelsens verkliga identitet. Detta kan ske genom en Synsk Dröm; ett lyckat försök att få en sådan dröm resulterar alltid i en tydlig ledtråd till vem dubbelgångaren är (eller man kanske skulle säga "var"). När man har tagit reda på varelsens identitet måste S.A.V.E.-medlemmarna undersöka det rättsfall som ledde till att denne blev avrättad. Någonstans finns den skyldige fortfarande i frihet, fast det är ett mysterium varför dubbelgångaren inte ger sig på honom utan hemsöker en oskyldig person. Att hitta den verkliga brottslingen kan vara en lång och svår process, särskilt eftersom varelsens oskyldiga offer samtidigt håller på att gå under. Men enda sättet att driva bort dubbelgångaren är att sätta fast den verkliga brottslingen. Så snart detta är gjort förintar dubbelgångaren. S.A.V.E. rekommenderar naturligtvis att dubbelgångaren förintas innan den hinner begå det slutliga brottet som tveklöst kommer att leda till att den dubblerade personen blir fängslad och dömd.

### FÖRRÄDARE (Apothis)

STY	121(130)	ITF	91(105)
PCN	46(50)	TÅL	91(100)
VIGH	61(65)	OVV	135
VJST	76(90)	SKRÄCK	7
PER	76(90)	ATT	2/98%

**FÖRFLYTTNING:** L 20, F 0, S 65

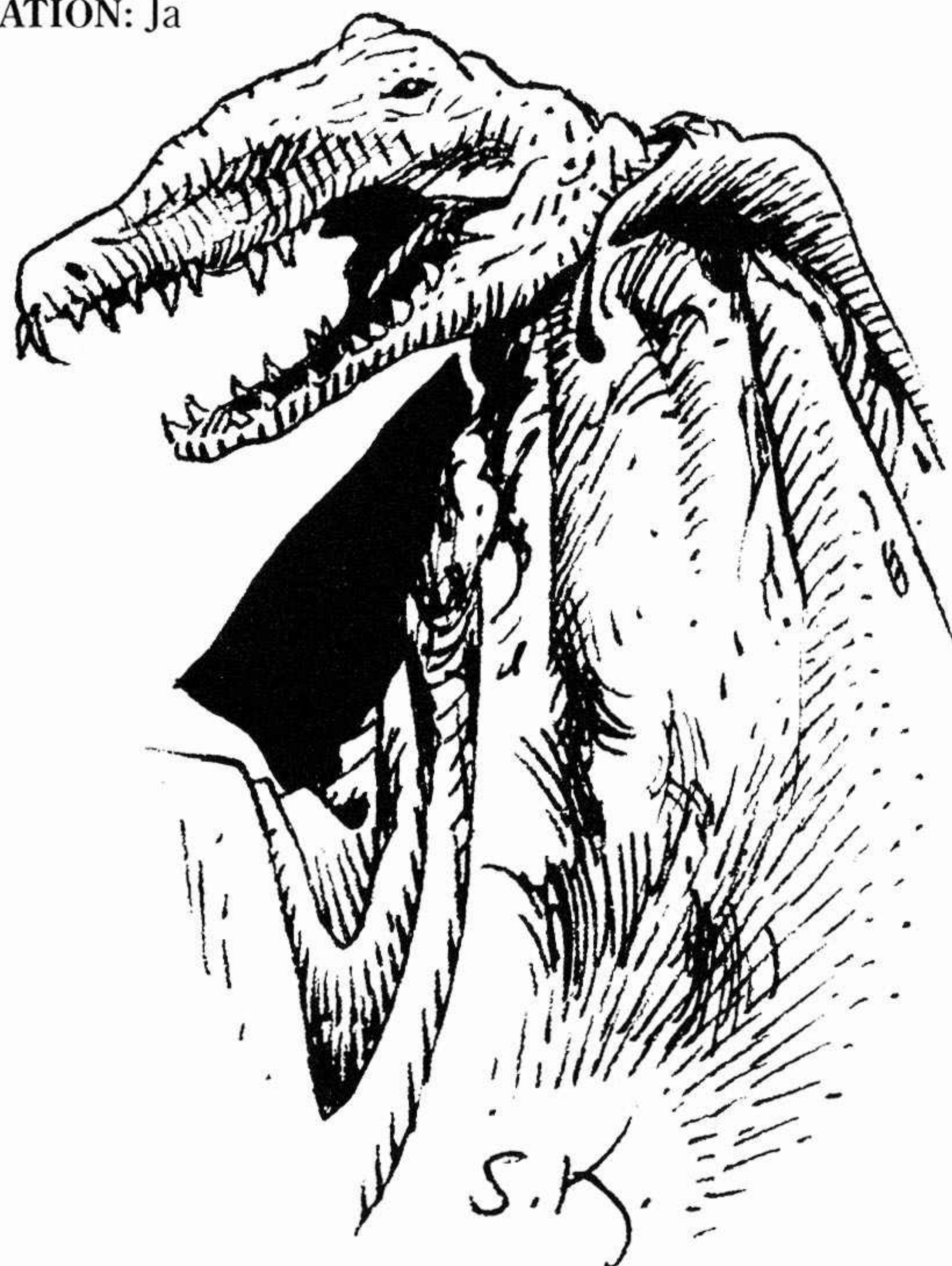
**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Mästare/Självständig

**BESVÄRJELSER:** Förmörkelse, Förruttnelse, Försköning, Inflytande, *Metamorfos*, Skendöd (annans), Svärm, Tillkalla

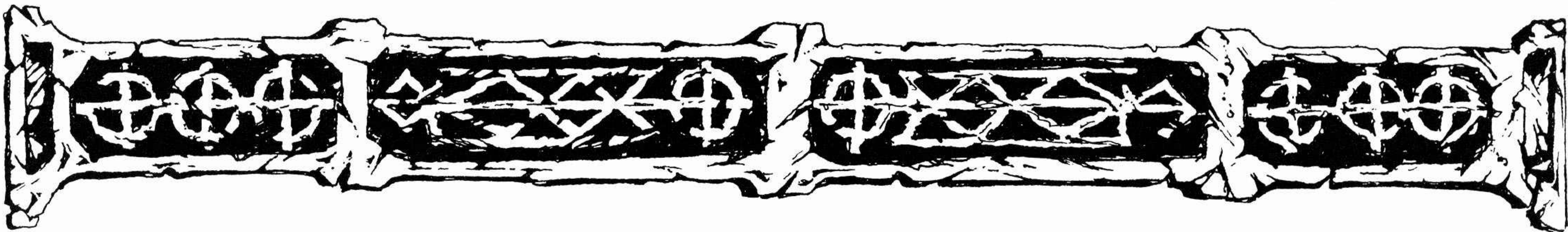
**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 1080



Förrädaren är en varelse som försöker föra S.A.V.E. bakom ljuset genom att förse organisationen med falsk information. När den inte kan hitta några S.A.V.E.-medlemmar att lura, försöker den i stället locka





andra människor till mörka, ödsliga platser, oftast med löften om stora rikedomar eller kunskap. Sedan anfaller den och dödar dem. Varelsen kan uppträda var som helst, men föredrar områden där det finns krokodiler.

Det är möjligt att de forntida egyptierna kände till någon form av förrädaren. S.A.V.E. tror att legenderna om Apophis, den egyptiske solgudens fiende, har sitt ursprung i förrädares brott.

I sin naturliga skepnad ser en förrädare ut som en människa med läderartad hud och krokodilhuvud. Varelsen kan Metamorfera till en äldre, vis man i egyptisk eller främreorientalisk dräkt. Även i denna skepnad kan den dock inte röra sig fortare än 20 meter per omgång på land; den ser ut att vara en gammal man vars höga ålder hindrar honom från att gå fortare.

Förrädarna föredrar S.A.V.E.-sändebud framför alla andra offer, och försöker locka dem med förespeglingar om nya kunskaper om Onda Vägen, och intalar dem att man kan använda Onda Vägen för goda syften. Varelsen är listig: den blandar sina lögner med ett stort mått sanning, och använder sina besvärjelser för att skapa "bevis" för sina påståenden. Den kan till och med förråda andra varelser från Det Okända för att vinna S.A.V.E.-medlemmarnas förtroende och lura dem till onda gärningar. Varelsens lögner är ofta mycket invecklade, och har vid flera tillfällen lett till att grupper av rollpersoner farit runt hela världen på jakt efter något som egentligen varit en ren chimär. Detta är naturligtvis ett stort slöseri med tid och resurser. I vissa fall har varelsen kommit med gamla manuskript och andra föremål för att styrka sina lögnaktiga påståenden. Det är till och med risk för att en genomgång hos S.A.V.E. om den här varelsen kan innehålla en del felaktiga fakta!

När varelsen ger sig på andra människor än S.A.V.E.-medlemmar spelar den alltid på deras naturliga nyfikenhet eller girighet. Den tycker om att locka folk till någon ödlig plats och sedan mata krokodilerna med dem för sitt eget höga nöje.

Om den råkar i fysisk strid föredrar den att återta sin naturliga skepnad, och anfaller då två gånger per omgång genom att bitas. Innan den själv ger sig in i striden kallar den dock på sina naturliga tjänare, krokodilerna – om det finns sådana i närheten – och får dem att angripa motståndarna. Förrädare kan dödas med normala stridsmetoder.

## GOLEM

STY	varierar	ITF	varierar
PCN	varierar	TÅL	varierar
VIGH	varierar	OVV	–
VJST	varierar	SKRÄCK	5
PER	varierar	ATT	2/varierar

**FÖRFLYTTNING:** varierar

**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Tjänare

**BESVÄRJELSER:** –

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 500



En golem är en människoliknande varelse som tillverkats av människor (åtminstone brukar en golems "skapare" tro det). Golem varierar mycket i storlek, egenskapsvärden och utseende, men alla har en sak gemensam: de har skapats med en metod som människorna har fått av en bedragare (se denna varelse). Som alltid har bedragarens gåvor ett grymt syfte: till sist vänder sig varje golem mot den eller de människor som skapat den, och krossar dem.

Det finns många historier och legender om golem, och de flesta innehåller åtminstone ett korn av sanning. Från början gjorde man golem för att de skulle utföra enkla men arbetsamma uppgifter som deras skapare inte ville göra. På medeltiden försåg bedragare människor med "magiska formler" och "utensilier" för att tillverka och kontrollera golem. I modern tid har bedragarna försökt få golemen att verka mer "vetenskapliga"; det finns mer sanning i berättelsen om Frankenstein än de flesta människor vill tro!

Redan på utseendet kan man tydligt se att en golem inte är någon vanlig människa. De enklaste ser ut som stora, människoformade, animerade klumpar av lera; även den mest komplicerade golem ser ut som något i stil med Frankensteins monster.

Förr eller senare blir varje golem vansinnig, oftast på ett sätt som passar ihop med det syfte som den skapades för. Exempel: en golem som skapats för att utföra hushållsarbete använder sin kvast och hink som vapen, en som skapats för att hugga ved kanske bränner ned huset. Dess destruktiva vansinne leder till sist till döden för dess skapare. CM får avgöra vilka Egenskapsvärden en viss golem ska ha, beroende på hur den skapats och för vilket syfte.

I flera medeltida och även några få moderna texter finns det anvisningar om hur man tillverkar golem. Alla sådana texter är trick av en bedragare, och S.A.V.E.-medlemmar bör försöka förstöra dem närhelst de påträffas. Naturligtvis är de "magiska" eller "vetenskapliga" formler och anvisningar som ges i dessa texter rent nonsens, men S.A.V.E. tror att när någon använder formlerna, kommer en bedragare som smyger i närheten att animera golemen med någon mystisk besvärjelse. Golemens mänskliga skapare kommer då att tro att det är de som har lyckats få liv i den. Det blir också de som får ta skulden när golemen löper amok.

## HEMSÖKT HUS

STY	–	ITF	221(235)
PCN	–	TÅL	–
VIGH	–	OVV	135
VJST	486(500)	SKRÄCK	–
PER	–	ATT	1 <sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Det Hemsökta Huset kan endast strida med hjälp av Onda Vägen.

**FÖRFLYTTNING:** –

**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Självständig

**BESVÄRJELSER:** Animering av Döda, Blod, Chock, Dörrsmäll, Fullständig illusion, Förblinda, Förmörkelse, Försköning, Förruttnelse, Förvrängd syn, Halt, Kaos, Knota, Kontakt från andra sidan, Köldfläck, Mareld, Projicera röst, Skendöd (annan), Skräck, Spökskrift, Svärm, Såra, Sömn, Telekinesi, Temperaturförändring, Tystnad, Vindstöt, Väderförändring

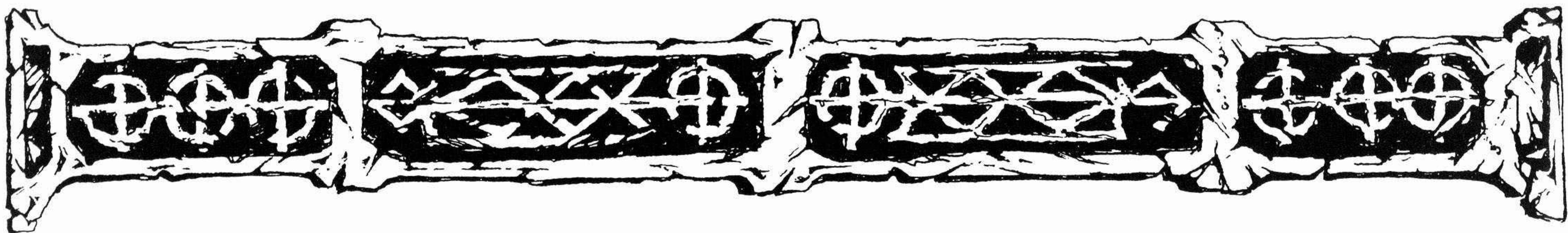
**MANIPULATION:** Nej

**IP:** 3780

Ett Hemsökt Hus uppstår när en mycket mäktig varelse kommer från det Okända till vår värld och tar en övergiven byggnad, t.ex. ett hus eller en borg, i besittning som sin kropp. Själva byggnaden fungerar alltså som en varelse. Det Hemsökta Huset strävar bl.a. efter att suga åt sig livsenergi (VJST) från levande människor. Hemsökta Hus av denna typ är mycket farliga och mycket sällsynta.

Det Hemsökta Huset använder sina besvärjelser på ett försiktigt sätt,





och försöker få eventuella sändebud att tro att det finns någon annan varelse i huset (när det egentligen är huset som är varelsen). Orsaken är att det inte vill bli avslöjat, så att det kan få suga åt sig VJST i "lugn och ro".

När en grupp människor träder in i huset väljer det ut den med högst VJST som sitt offer. Dess mål är nu att till varje pris hålla kvar denne levande i huset, helst i medvetslöst skick, medan det suger ut offrets normala VJST (till skillnad från nuvarande VJST) i ett tempo av 2 VJST per timme. När offrets VJST når noll har han dött. Om offret dör lämnar dess själ (och dess VJST) vår värld, vilket tvingar huset att välja ut ett nytt offer. Om offret skulle föras ut ur byggnaden i levande skick kommer han att överleva, men de VJST som varelsen sög ut är permanent förlorade (justera färdigheter och förmågor för att ta hänsyn till detta).

Det finns ett sätt att fördriva den varelse som har tagit byggnaden i besittning. Sändebuden måste strö ut salt på golvet i fem olika rum i byggnaden (ca 100 gr på varje ställe). Varelsen kommer givetvis att göra sitt yttersta för att förhindra att de lyckas.



## HONVARELSE

STY	46(60)	ITF	76(90)
PCN	46(60)	TÅL	61(75)
VIGH	61(75)	OVV	150
VJST	76(90)	SKRÄCK	10
PER	121(135)	ATT	1/68%

**FÖRFLYTTNING:** L 25, S 0, F 125

**KLASS:** Speciell

**TYP:** Självständig/Mästare

**BESVÄRJELSER:** Drömsändning, Flygförmåga, Fullständig Illusion, Förblinda, Halt, Inflytande, Jordskalv, **Metamorfos**, Spökljus, Såra, Träl, Åskvigg

**MANIPULATION:** Ja, i kroppslig skepnad

**IP:** 1800

Honvarelsen är livskraften från en ung kvinna som under sin livstid behandlade andra människor med förakt och hån. I livet sökte honvarelsen umgås med rika och berömda människor (många av dessa varelser

har själva varit berömda), men sårade avsiktligt alla andra som försökte göra sig till vän med henne. Om hon någon sällsynt gång gjorde sig till vän med en "nolla" var det alltid i något själviskt syfte. Så snart hon hade fått det hon ville ha avslöjade hon föraktfullt för "nollan" hur hon hade utnyttjat honom. Helst gjorde hon det offentligt, inför människor av betydelse för "nollan", t.ex. hans vänner eller föräldrar.

Honvarelsen har åtminstone fyra olika skepnader. I icke-kroppslig skepnad är hon antingen osynlig eller ser ut som en sorgsen kvinna av obestämbar ålder. I sin egen kroppsliga form har hon en ödleliknande kropp och en kobras huggtänder i en mänsklig mun. Den som blir biten av huggtänderna förlorar 3T10 VJST. Honvarelsen uppträder dock oftast i sin favoritskepnad, som en ung och mycket vacker kvinna. I båda de kroppsliga skepnaderna räknas hennes anfall som Obeväpnad Strid.

I döden är honvarelsen smärtsamt ensam. Hon vandrar omkring på jorden och söker efter rika, betydelsefulla män som hon skulle ha velat umgås med i livet. När hon har valt ut ett lämpligt offer utnyttjar hon hans hederskänsla för att locka honom till hennes boplat, som alltid ligger djupt inne i en skog i ett nordligt land, t.ex. nordvästra Canada.

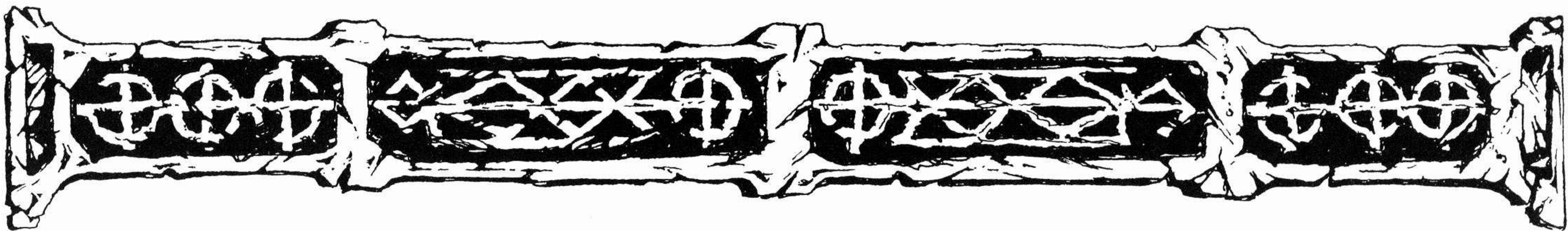
Detta gör hon med en mycket subtil metod. Först tillbringar hon flera veckor osynlig i offrets närhet för att ta reda på så mycket som möjligt om honom. Sedan manifesterar hon sig och använder Inflytande för att få offret att känna sig orolig och nervös, eller till och med rädd. När offret är tillräckligt uppgjagt använder hon Drömsändning för att få honom att drömma om en kvinna som han tidigare varit förälskad i men nu nästan har glömt bort. Drömmen återkommer flera nätter i rad. Därefter använder hon Fullständig Illusion för att låta offret höra sin gamla kärestas röst, oftast gråtande och bedjande om hjälp. Till sist får offret se kvinnans gråtande ansikte i en spegel.

Medan offret funderar över detta mysterium använder honvarelsen Inflytande för att ge honom ledtrådar till var den nödställda kvinnan kan tänkas befinna sig (platsen är naturligtvis honvarelsens boplat). Offret beger sig av dit, åtföljd av den osynliga honvarelsen som hela tiden förser honom med ledtrådar som styr honom i rätt riktning. Om offret har vänner med sig på resan använder hon besvärjelser för att döda dem eller driva bort dem.

När offret kommer in i hennes boplat, som oftast är en jordkula eller grotta djupt inne i skogen, använder hon Jordskalv för att orsaka ett ras och stänga honom inne. Om han har vänner med sig försöker hon döda dem. Sedan försöker hon behålla offret instängt till nästa dagjämning. Hon håller hela tiden hans viljestyrka nere genom att skrämma och hota honom. När dagjämningen inträffar och hans viljestyrka har gått ned under 20, gör hon sig kroppslig och använder Träl för att tvinga den stackas mannen till slaveri. Hon föredrar oftast att göra sin träl till ett slags spöke.







I sina kroppsliga former förlorar honvarelsen TÅL om hon träffas, men kan inte Såras. Om hennes TÅL går ned på noll övergår hon automatiskt till sin synliga, icke-kroppsliga form. Som ickekroppslig påverkas hon inte alls av fysiska attacker.

Det enda sättet att förgöra en honvarelse är att tvinga henne att använda all sin VJST för att försvara sig med besvärjelser. Så fort hennes VJST går ned på noll förvandlas hon till dimma och försvinner. Hon besvärar inte den som lägger blommor på hennes grav, men det kan hända att hon blir attraherad av någon av hans vänner.

**HÄNGARE (Spöke)**

STY	—	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	—
VIGH	—	OVV	100
VJST	46(60)	SKRÄCK	6
PER	—	ATT	1/99%

**FÖRFLYTTNING:** som icke-kroppslig, 25 meter  
**KLASS:** Icke-kroppslig  
**TYP:** Självständig  
**BESVÄRJELSER:** Dimma, Drömsändning, Hetsjakt, Kontakt från andra sidan, *Manifestation (som spöke)*, Telekinesi  
**MANIPULATION:** Ja  
**IP:** 1200



En hängare är spöket av en mördare som blivit hängd för sitt brott. Spöket vandrar omkring på jorden och söker efter två slags offer: mördare som har undkommit rättvisan, och människor som har hjälpt till att sätta fast en mördare. Hängaren utsätter först sitt offer för olika spöklika hemsökelse, som kan pågå under flera veckor, och slår sedan till för att döda.

En hängare är till sin natur osynlig och icke-kroppslig. En manlig hängare Manifesterar sig som ett lik som hänger från en galge, med snaran och en bit av repet fortfarande sittande runt den brutna nacken, och huvudet onaturligt böjt åt ena sidan. Kvinnliga hängare visar sig på ett liknande sätt, men utan rep — i stället har de skavmärken efter repet på halsen. Båda varelserna verkar stå upprätt, men fötterna är insvepta i dimma som döljer att de inte vidrör marken. Båda är icke-kroppsliga,

men kan manipulera saker och göra skada i strid.

När en hängare hemsöker ett offer börjar den med att använda Drömsändning för att störa offrets sömn med hemska mardrömmar om mord och hängningar. Det exakta innehållet i drömmarna varierar beroende på offrets personliga bakgrund, men ofta drömmer offret att han eller hon står nedanför en galge och tittar upp mot en storväxt man med svart bödelshuva. Bödeln stirrar tillbaka på offret och skrattar skadeglatt. När offret börjar sova dåligt går hängaren osynlig in i huset och låter en synlig rännsnara dingla framför den sömnlöse.

Sedan börjar hängaren använda Kontakt från andra sidan och sända vagt hotfulla och skrämmande meddelanden till offret. Hela tiden antyder meddelandena vagt och dunkelt att offret snart ska dö. Till sist Manifesterar sig hängaren en gång för offret och försöker strypa honom eller henne. När offret förlorar medvetandet avslutar hängaren sitt hemska verk med att bryta nacken på offret. Skulle hängaren inte lyckas besegra sitt offer på 10 omgångar gör den sig osynlig och väntar åtminstone 24 timmar innan den går till angrepp igen.

En hängare skadas inte av fysiska attacker. Man kan driva bort den genom att ringa en gång med en kyrkklocka (eller tempelklocka) inom 200 meter från den. För att förgöra den helt måste man ringa högt med en kyrk- eller tempelklocka i tre minuter över dess grav. Ledtrådar till vem hängaren var i verkliga livet kan man ofta få med hjälp av Synsk Dröm.

**KROKMARA**

STY	31(45)	ITF	46(60)
PCN	31(45)	TÅL	46(60)
VIGH	61(75)	OVV	110
VJST	106(120)	SKRÄCK	4
PER	46(60)	ATT	1–3/60%

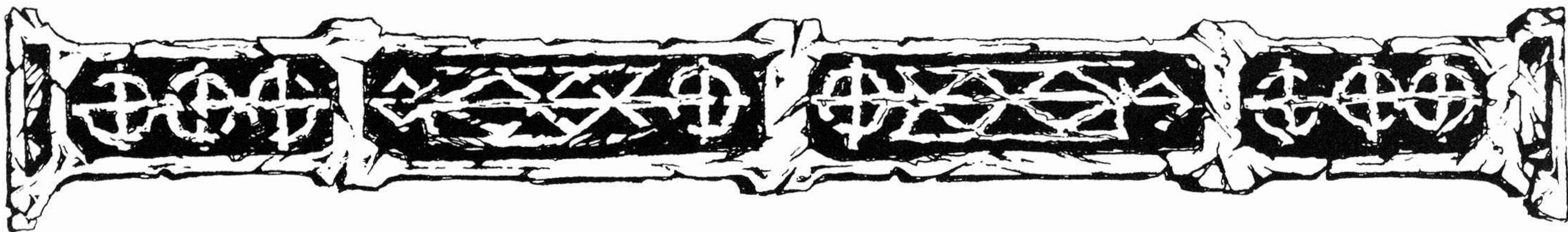
**FÖRFLYTTNING:** L 70, F 0, S 10  
**KLASS:** Kroppslig  
**TYP:** Tjänare  
**BESVÄRJELSER:** Metamorfos  
**MANIPULATION:** Ja  
**IP:** 110



Krokmarorna är små varelser som under hundratals år har bott i civiliserade områden, maskerade som vanliga människor. Men de är inga goda grannar; de hatar människorna och är avundsjuka på dem för deras förmåga att hålla och hantera saker. Denna avundsjuka gör krokmarorna till villiga tjänare åt nästan vilken annan, mäktigare varelse som helst.

I sin "naturliga" form ser krokmaror ut som korta, människoliknande varelser med rynkig hud, spretigt hår och jättestora, stirrande röda





ögon. Det finns tre olika storlekar av krokmaror: små (130 cm långa), medelstora (150 cm långa) och stora (170 cm långa). I stället för händer slutar deras armar i en stor, vass krok, ungefär som en klo. Krokmarorna använder sina krokar när de slåss, men annars föredrar de att använda de händer de har när de är i mänsklig skepnad, eftersom de då kan hantera olika föremål. I sin icke-mänskliga skepnad har krokmarorna bara 5 i PCN.

Krokmaror kan en enda besvärjelse, Metamorfos. Med hjälp av den kan de förvandla sig till helt trovärdiga avbilder av vanliga människor. Förutom sin egen form är detta den enda skepnad de kan anta.

En krokmarara kan anfalla upp till tre gånger per omgång med sina krokar. Den kan inte hantera mänskliga vapen ens i sin mänskliga skepnad, och återgår därför till den icke-mänskliga formen när den ska slåss. Om den första attacken lyckas har krokmaran "kroat fast" sin motståndare, och håller fast honom med den ena kroken samtidigt som den hugger med den andra. När den slåss mot en "fastkrokad" motståndare får den en modifikation på +20 för att träffa. Medan den håller en person kan den bara anfalla en gång per omgång. Den fastkrokade personen kommer loss så fort varelsen blir träffad av en attack.

Så länge krokmaran inte har lyckats "kroka fast" sin motståndare får den göra tre attacker per omgång. Så fort en attack lyckas har varelsen kroat fast motståndaren, och får då inte göra några fler attacker i den innevarande omgången. Den övergår då till att hugga en gång per omgång mot den fastkrokade personen.

Resultatet avläses på resultatnyckeln för Väpnad Strid. Det finns emellertid en gräns för hur mycket skada de kan åstadkomma, som beror på krokmarans storlek. Små krokmaror kan högst åstadkomma E-skador, medelstora kan högst göra D-skador, och stora kan maximalt åstadkomma B-skador, oavsett om tabellen säger något annat.

LOUP GAROU

STY	76(90)	ITF	76(90)
PCN	16(30) <sup>1)</sup>	TÅL	61(75)
VIGH	76(90)	OVV	120
VJST	46(60)	SKRÄCK	8
PER	91(105) <sup>1)</sup>	ATT	3/90%

<sup>1)</sup> Endast i mänsklig skepnad; som varg är PCN 0

**FÖRFLYTTNING:** L 125, F 0, S 0  
**KLASS:** Kroppslig  
**TYP:** Självständig  
**BESVÄRJELSER:** *Metamorfos*, Teleportering  
**MANIPULATION:** Ja  
**IP:** 480

Loup garou är en typ av varulv som endast förekommer i storstäder. De är mer lika loup du mal än andra varulvar; i mänsklig skepnad är de synnerligen vackra, de kan byta skepnad till varg när de vill, och de kan använda besvärjelser. Där upphör emellertid likheterna, för en loup garou är en mycket speciell och ovanlig varelse.

Ingen vet hur länge dessa varelser har levt som grannar till sina fiender, människorna. Det finns berättelser redan från antikens Aten om vargliknande varelser som strök omkring på gatorna. Även idag försvinner människor spårlöst i städer som New York, London, Tokyo och Moskva. Sådant är vardagsmat i storstäderna, men vem vet säkert vilka försvinnanden som är olyckshändelser, och vilka som är planerade?

De här varelserna har levt sida vid sida med människorna i generationer, kanske därför att deras speciella form av lykantropism är ärftlig. Eftersom åkomsten "går i släkten" jagar loup garou i flockar på 1T10 stycken. Kvinnliga och unga loup garou har samma egenskapsvärden som vuxna män när de är i vargskepnad.

Som regel har en loup garou två boplatser i staden. Den ena är ett hus

där den bor och tar emot gäster i mänsklig skepnad. Någon annanstans, kanske i ett övergivet hus eller i kloakerna, eller i tunnelbanan, har den sin varglya. I varglyan finns ett antal vargfällar; en för varje medlem i familjen. Dessa pälsar är helt vanliga vargfällar. Men i det här sammanhanget spelar de en mycket speciell roll, och de är också nyckeln till hur man förgör de här varelserna.



När flocken ger sig ut på jakt (vilket måste ske en gång i månaden, när som helst utom vid fullmåne eller nymåne) går varulvarna till lyan, och var och en sveper in sig i en av vargfällarna. Sedan använder de sin unika och automatiska variant av Metamorfos för att skapa en stark, brännande hetta (som sägs vara smärtsam för varelsen). Hettan förenar pälsarna med deras kroppar och försätter dem i vargskepnad. I denna "dräkt" börjar de sin nattliga jakt.

Loup garou kan inte Säras, men förlorar TÅL om de träffas av en attack. När TÅL gått ned till hälften av den ursprungliga använder varelsen Teleportering och återvänder omedelbart till lyan. Där återhämtar den 1T10 poäng TÅL per omgång – den normala hastigheten för varulvar.

Till skillnad från de flesta andra typer av varulvar skadas inte loup garou av silver. Varelserna är stolta över detta, eftersom de anser att det gör dem överlägsna alla andra varulvar. När de är i mänsklig skepnad bär de ofta smycken av silver, som ett slags ordlöst skryt.

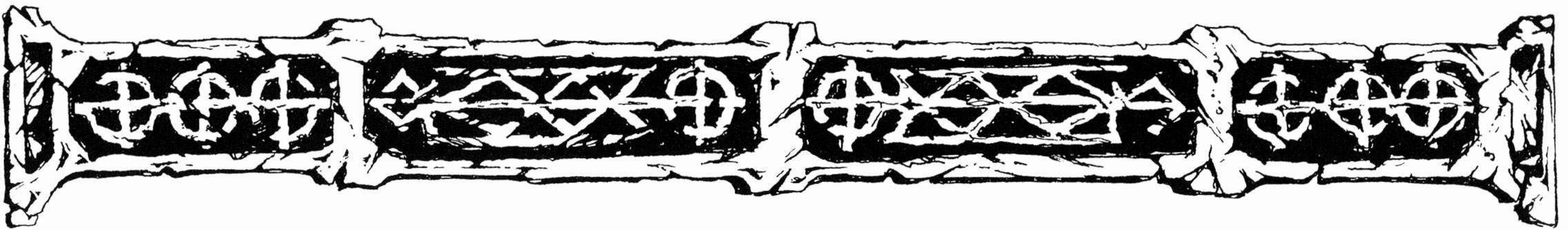
Loup garou kan dock förgöras, med indirekta metoder. Medan varelsen är i mänsklig skepnad måste man leta reda på dess lya, och strö ut några korn salt på insidan av vargfällarna. När varelserna sedan sätter på sig fällarna och börjar sin förvandling låser sig deras Metamorfos. Hettan bara stiger, och varelserna dör i svåra plågor. Vid döden försvinner deras kroppar, och bara fällarna blir kvar.

Varje loup garou i familjen får göra en Allmän Iakttagelsekontroll med en modifikation på –60 när de kommer till lyan; om den lyckas upptäcker de att någon strött salt i fällarna. Om saltet upptäckts måste varelserna skaffa nya fällar innan de kan ge sig ut på jakt igen.

LÄDERLAPP

STY	76(90)	ITF	61(75)
PCN	76(80)	TÅL	121(130)
VIGH	91(105)	OVV	135
VJST	76(90)	SKRÄCK	8
PER	46(50)	ATT	2/98%





**FÖRFLYTTNING:** L 50, F 50, S 0

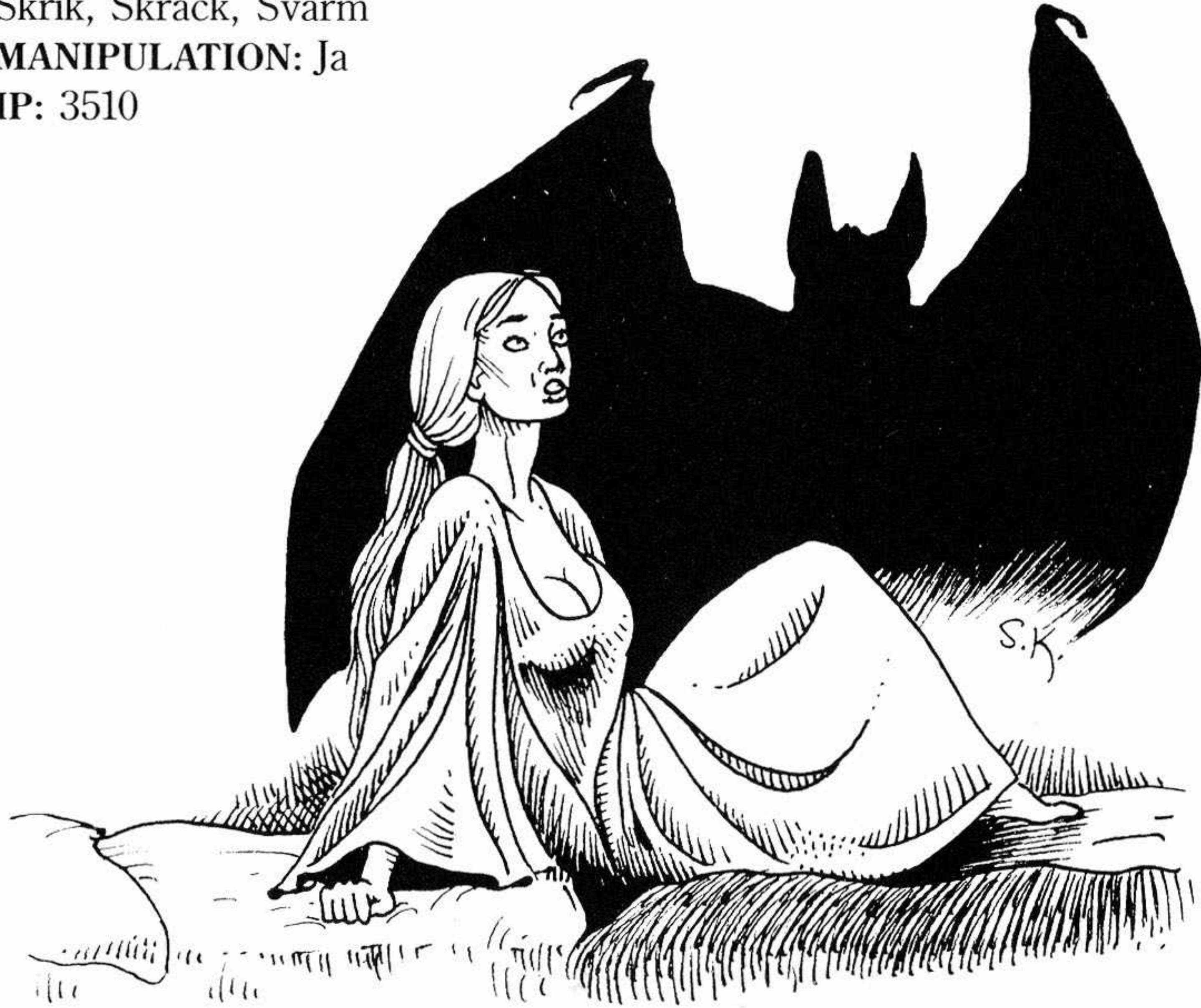
**KLASS:** Speciell

**TYP:** Mästare/Självständig

**BESVÄRJELSER:** *Bebo Föremål*, Brud (unik), Chock, Dödliga Drömmar, Förblinda, Förmörkelse, Halt, Inflytande, Knota, *Metamorfos*, Skrik, Skräck, Svärm

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 3510



Läderlappen är en vampyrliknande centralamerikansk varelse. Hittills har ingen S.A.V.E.-medlem som sett en Läderlapp överlevt och kunnat berätta om den. De forntida Maya-indianerna kände till de här varelserna, men trodde att en av dem var en gud som de kallade "Camazotz", fladdermusen.

I sin egen skepnad är läderlappen en 180 cm lång människa med huvud, vingar och klor som en fladdermus. Vingarna har en total spännvidd på över sex meter. Med Metamorfos kan varelsen förvandla sig till en lång, mager gammal man (ofta en indian) med mjölkvita ögon. I båda skepnaderna är läderlappen blind; den förlitar sig på ett fladdermusliknande "radar"-sinne för att "se" olika föremål. Om den utsätts för ihållande, starka ljudvågor ovanför människans hörselgräns blir den "förblindad", eftersom den då inte kan använda sin inbyggda akustiska "radar".

Läderlappar bor helst i stora grottor, där de samlar gamla saker av alla möjliga slag. Ibland besöker de även städer, och föredrar då stora byggnader med högt i tak, som teatrar, konserthallar, rådhus, museer osv. De dras också till alla pyramidformade byggnader.

Varelsen måste dricka blod från en levande människa minst en gång i veckan för att överleva. Den suger i sig blodet på samma sätt som en karpatisk vampyr. Om den av någon anledning inte får tag på människoblod kan den överleva i 1T10 veckor genom att tillkalla fladdermöss och äta upp dem.

I fysisk strid föredrar läderlappen sin egen skepnad, och anfaller två gånger per omgång: en klösning och ett bett, som ger normal skada för Väpnad Strid. Den är också tillräckligt stor och stark för att kunna svepa ned och hugga tag i en människa, och flyga iväg med henne. I mänsklig skepnad anfaller varelsen bara en gång per omgång, och använder (utan färdighet) vilket vapen den får tag på.

Läderlappen verkar gilla att Bebo en byggnad eller grotta, särskilt när den har lockat dit ett offer. Den använder då flera andra besvärjelser för att skrämma upp offret innan den anfaller.

Till skillnad från karpatiska vampyrer är läderlappar inte bundna till en grav, och verkar lika bra på dagen som på natten. De är inte rädda för kors, vitlök eller rinnande vatten. De kan gå in i vilken byggnad som helst utan att vara inbjudna, och talar alla mänskliga språk flytande. I sin mänskliga skepnad kan de klättra uppför lodräta väggar med en hastighet av sex meter per omgång.

Läderlappen är av naturen Mästare över alla slags fladdermöss, och kan Tillkalla alla fladdermöss inom 1600 meter från sig själv.

Varelsens mest fruktade attack är den unika Underkastelsebesvärjelsen Brud. En gång vart tionde år ger sig läderlappen ut för att söka reda på en ny mänsklig "brud". Den griper en kvinna och tvingar henne att dricka fladdermusblod, samtidigt som den använder besvärjelsen. Det kostar den 50 VJST per gång att använda Brud, men den försöker tills den lyckas. Resultatet avgör hur länge "bruden" försänks i dvala:

E = 6 månader

D = 5 månader

C = 4 månader

B = 3 månader

A = 2 månader

När "bruden" vaknar är hon mycket hungrig; först på insekter, sedan på fladdermöss, och till sist på människoblod. När hon har varit "brud" åt en läderlapp i tio år har hon nästan alltid förlorat förståndet. När varelsen släpper henne irrar hon i regel till närmaste stad, där hon går bårsärkagång och oftast blir dödad av myndigheterna.

Läderlappens mänskliga "brud" kan skadas på normalt sätt. Om läderlappen blir förintad befrias hans nuvarande "brud" genast från effekterna av besvärjelsen, och förlorar dessutom minnet av hela upplevelsen.

En läderlapp kan hållas på avstånd av färska vildlökar, inte mer än en dag gamla, på samma sätt som den karpatiska vampyren hålls på avstånd av vitlök.

En läderlapp förlorar TÅL när den blir träffad, men kan inte Såras av andra vapen än spjut eller pålar av mahogny. Om den reducerats till noll i TÅL men inte är Kritiskt sårad, beger den sig genast till närmaste byggnad, och Bebor den. Där återhämtar den all förlorad TÅL och läker alla Sår på 24 timmar. Om någon lyckas träffa en läderlapp i hjärtat (Avsett Mål) med ett spjut eller en påle av mahogny, är varelsen förintad.

## MANITOU

STY	61(75)	ITF	76(90)
PCN	31(45)	TÅL	76(90)
VIGH	61(75)	OVV	Varierar
VJST	91(105)	SKRÄCK	6
PER	Varierar	ATT	1/75%

**FÖRFLYTTNING:** Som en normal människa, eller som det djur vars skepnad den antagit.

**KLASS:** Speciell

**TYP:** Mästare/Självständig

**BESVÄRJELSER:** Varierar, men kan innefatta Animering av Döda, Chock, Dimma, Fullständig Illusion, Förblinda, Förmörkelse, Förvrängd Syn, Halt, Hetsjakt, Jordskalv, Kaos, Metamorfos, Onda Ögat, Regn, Skendöd (egen), Skräck, Svärm, Temperaturförändring, Tystnad, Vindstöt, Åskvigg

**MANIPULATION:** Ja

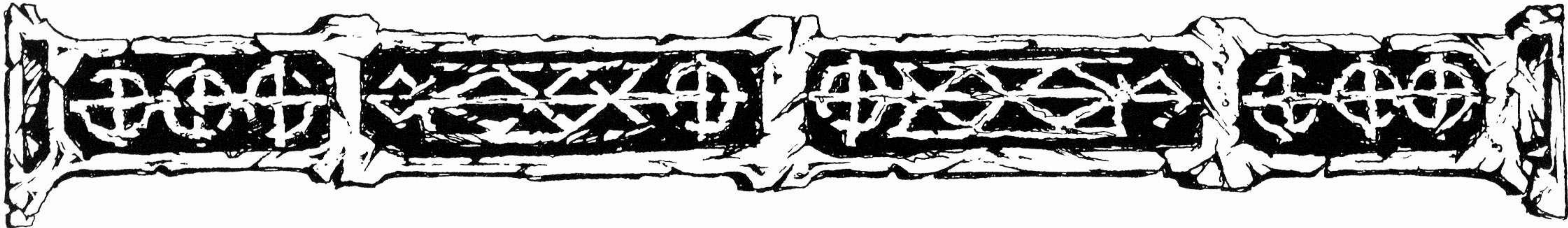
**IP:** Varierar

En manitou är den reinkarnerade livskraften från en amerikansk indian som varit shaman eller medicinman. Manitou är alltid ute efter hämnd, antingen för någon orätt som gjorts mot den själv eller för orättvisor som gjorts mot dess folk.

En manitou föds in i världen som ett djur, oftast en hjort eller en varg. Det är alltid ett djur som varit av betydelse för indianens stam under dess ursprungliga liv. Varelsen förblir i djurskepnad åtminstone tills djuret blivit vuxet – ibland i flera år. Därefter måste vissa manitous förbli i djurskepnad, andra kan förvandla sig till människor eller en kombination av djur och människa med Metamorfos. I mänsklig skepnad har manitou färdighet på Mästaress nivå med pilbåge, dolk och kastkniv. I djurskepnad rör de sig och slåss precis som ett normalt djur av den arten. Varelsen kan använda besvärjelser oberoende av skepnad.

Eftersom varje manitou är olik alla andra manitou finns det ingen typisk kedja av händelser, som skulle kunna leda S.A.V.E. till slutsatsen





att en manitou måste vara i farten. Ibland kan dock följande omständigheter vara tecken på att en manitou varit inblandad i en bisarr händelse eller situation:

- Våld har förekommit på en plats där det tidigare funnits en indiansk begravningsplats eller helig plats.
- Man hör talas om att folk har sett ett stort djur som verkat vara galet av vrede.
- Våld förekommer tillsammans med något slags varning om att indianska värden har skadats eller skymfats.



När en manitou nyligen har inkarnerats vet den inte hur länge det är sedan den senast vandrade på jorden (vanligen 1–100 år). Därför tenderar den att strunta i de seder och bruk som råder i samhället runt omkring den. Den hatar alla maskiner och all teknologi i det moderna samhället, och blir ofta arg och frustrerad på dessa apparater som den inte har mött i sitt tidigare liv.

En manitous hämndlystnad blir aldrig tillfredsställd. Så fort den har lyckats hämnas en oförrätt kommer den genast att tänka på åtminstone två till, och ju längre en manitou får verka ostörd, desto hemskare och grymmare blir dess hämnd på de offer den väljer.

Mäktigare manitou är naturliga Mästare över alla djur av den art de själva föddes som. Vissa kan till och med kontrollera flera djurarter samtidigt.

En manitous djurskepnad kan dödas som vilket annat djur som helst. Om det är en manitou som är bunden till sin djurskepnad kastas den då tillbaka in i Det Okända. En manitou som kan anta andra skepnader blir däremot bara icke-kroppslig under så lång tid som det tar att använda Metamorfos och anta en annan skepnad. Denna typ av manitou kan endast drivas tillbaka till Det Okända om dess djurskepnad dödas av en pil, kniv eller stenyx som har preparerats med olika ceremonier av en levande indiansk medicinman. Manitou som drivs tillbaka till Det Okända inkarneras på nytt efter 1T100 år. När den återvänder till den Kända Världen är dess första mål alltid att hämnas på dem som var ansvariga för att driva den tillbaka till Det Okända.

MÖRDARBIL

STY	136(150)	ITF	61(75)
PCN	—	TÅL	— <sup>1)</sup>
VIGH	61(75)	OVV	120
VJST	106(120)	SKRÄCK	5
PER	—	ATT	1/112%

<sup>1)</sup> Se beskrivningen.

FÖRFLYTTNING: L Som bil, F 0, S 0

KLASS: Speciell

TYP: Självständig

BESVÄRJELSER: Drömsändning, Försköning, Förvrängd syn, Hetsjakt, Inflytande, Väderförändring

MANIPULATION: Ja

IP: 720

Ibland händer det att en okroppslig varelse kommer från det Okända till vår värld och tar boning i en bil. Bilen blir dess kropp. Varelsen använder Inflytande för att hålla kontroll över bilens ägare. En mördarbil behöver inte ha en förare för att fungera. Den kan starta motorn och köra helt själv. Däremot kan den inte överskrida bilens ”naturliga” begränsningar, dvs den kan inte köra fortare än vad bilens konstruktion tillåter, eller köra i olämplig terräng. Den behöver inte bensin för att fungera, utan drivs av energier från det Okända.

Varelsen väljer ut ett offer med oregelbundna mellanrum och finner ett vidrigt nöje i att plåga denna oskyldiga människa med fasansfulla drömmar om bilolyckor, för att slutligen köra över honom eller henne. När mördarbilen kör över någon fungerar det som en bilolycka (se sid 43 i regelhäftet).

Mördarbilen kan visserligen bli bucklig och ärrad, men den får vare sig Sår eller förlorar TÅL genom någon form av fysiskt våld. Sönderskjutna däck, skadade hjulaxlar och andra liknande detaljer kan den reparera själv. Om mördarbilen får vila i 24 timmar kan den reparera alla skador på sig själv.

Det finns endast ett sätt att fördriva varelsen tillbaka till det Okända. Man måste spränga bilen i småbitar. En så allvarliga skada klarar inte varelsen av att reparera. Då varelsen inte längre har en kropp återvänder den till det Okända, och kan inte komma tillbaka under 1T10 år.



RAKSHASA

STY	Varierar	ITF	46(60)
PCN	Varierar	TÅL	Varierar
VIGH	Varierar	OVV	125
VJST	46(60)	SKRÄCK	7
PER	61(75)	ATT	2/Varierar

FÖRFLYTTNING: Varierar beroende på skepnad

KLASS: Speciell

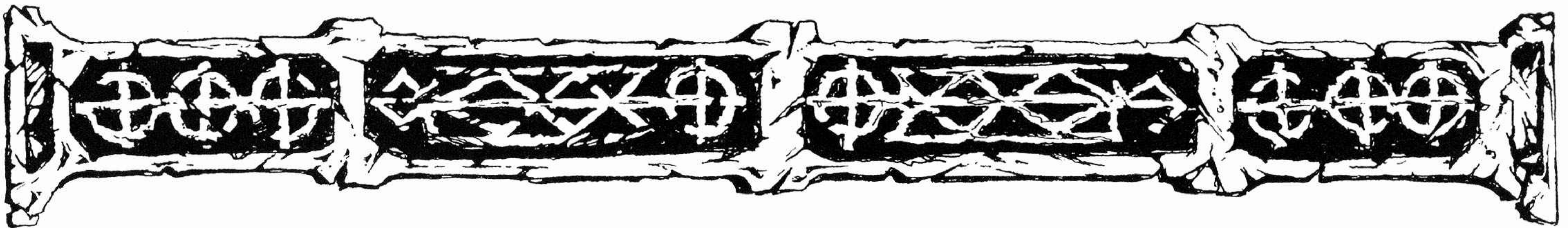
TYP: Mästare/Självständig

BESVÄRJELSER: Animering av Döda, Fest, Förvrida, Inflytande, Kaos, Metamorfos, Svärm

MANIPULATION: Ja

IP: 875





Rakshasor är ett slags fullständigt destruktiva, mycket mäktiga varelser, som roar sig med att sprida skräck, förvirring, kaos och förödelse bland människor, och som avslutar sina räder med en måltid där de kalasat på människokött. De är en av de mest fruktade varelser som finns, eftersom de finner stor glädje i att utsätta sina offer för psykisk tortyr.

Rakshasor är icke-kroppsliga och osynliga i sin naturliga skepnad, men de bär aldrig denna skepnad i den Kända Världen. För att kunna ta sig in i vår värld måste den använda Metamorfos och förvandla sig till ett djur av något slag (oftast en hund, gam, uggla eller tiger), eller till en människa. Oavsett vilket den väljer visar den sig alltid som ett fulländat exemplar av sin art. När den väl kommit in i den Kända Världen kan en rakhasa använda Metamorfos på normalt sätt, men om den av någon anledning tvingas bli icke-kroppslig måste den genast återvända till Det Okända och stanna där i 1T10 år.

Rakshasor föredrar sin mänskliga skepnad framför alla de andra. I den skepnaden umgås de obehindrat med människor, deltar i ekonomiska, sociala och politiska affärer, och verkar helt enkelt vara vanliga, mycket trevliga individer. Deras syften är allmänt ondskefulla; de försöker orsaka så mycket splittring, misstro, förvirring och hat som möjligt, särskilt inom en familj eller en annan grupp som de väljer ut som sitt särskilda offer.

En rakhasa kan tex sprida ut ett elakt rykte om att sonen i en familj super, stjäla och misshandla sitt arbete eller sina studier. Naturligtvis blir familjefadern ilsken på sonen. Rakshasor tycker särskilt mycket om att utså splittring mellan medlemmarna i en S.A.V.E.-expedition, om de kommer åt. Det kan hända att en rakhasa uppvaktar en kvinnlig medlem av expeditionen för att göra de manliga deltagarna svartsjuka, eller att den ordnar så att en av gruppens medlemmar verkar opålitlig.

Varelsen ser helst att misstron och hatet som den utsår leder till utbrott av våld. Först bygger den upp människornas aggressioner mot varandra, sedan lurar den ut dem på någon ödlig plats där den försöker framkalla ett utbrott av våld, helst så att offren sätter igång att döda varandra. När dödandet är klart slår sig rakhasan ned och festar på kvarlevorna.

För att nå sina mål samarbetar rakshasor ofta i grupper om två till fyra stycken. Det gör det möjligt att infiltrera större grupper, och genom att de kan ge stöd åt varandras lögnar kan de åstadkomma ännu mer skada.

I fysisk strid har en rakhasa samma egenskaper och anfallssätt som det djur eller den människa vars skepnad den har antagit. I mänsklig skepnad kan de använda vilka vapen som helst (men utan färdighet). Men det är inte särskilt troligt att en rakhasa bryr sig om att använda närstridsvapen. Den har nämligen själv ett mycket farligare vapen i sina fingertoppar: i alla dess skepnader är dess naglar eller klor fulla av ett gift med styrka 6, som drabbar den de lyckas Sära.

Rakshasor kan inte Säras av något slags anfall, men de förlorar TÅL på normalt sätt, och de återfår inte någon förlorad TÅL om de förvandlar sig till ett annat djur under striden. När en rakhasa kommer ned på noll i TÅL återhämtar den allt den förlorat på 1T10 omgångar. En rakhasa förintas för evigt om man träffar den med en järnpil från ett blåsrör av bambu, som är minst 15 år gammalt.

### SMÅKNYTT

STY	46(60)	ITF	76(90)
PCN	16(30)	TÅL	16(30)
VIGH	76(90)	OVV	85
VJST	31(45)	SKRÄCK	4
PER	—	ATT	2/40%

FÖRFLYTTNING: L 8, F 0, S 1

KLASS: Kroppslig

TYP: Tjänare

BESVÄRJELSER: Slem

MANIPULATION: Ja

IP: 85



Småknytt är småväxta, människoliknande varelser som gärna tjänar starkare makter i Det Okända. Till personligheten liknar de krokmaror, men de föredrar att bo för sig själva i ödemarken. Ibland kommer de in till bebodda områden, oftast för att ställa till obehag på någon mästarvarelse uppdrag. Småknytt är bara ca 40 centimeter långa, men lika starka som en fullvuxen människa.

### SPÖKHUND

STY	76(90)	ITF	46(60)
PCN	—	TÅL	76(90)
VIGH	61(75)	OVV	135
VJST	106(120)	SKRÄCK	7
PER	—	ATT	1/83%

FÖRFLYTTNING: L 110, F 0, S 50 (Vilda Jakten: L 225, F 1150 S 115)

KLASS: Kroppslig

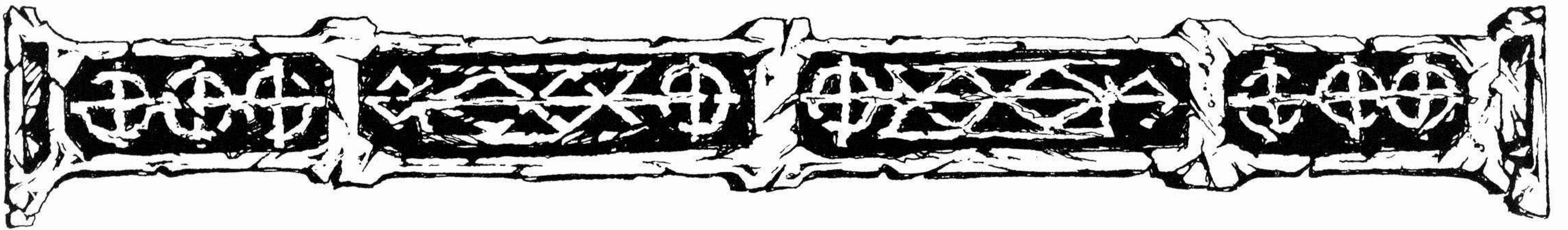
TYP: Tjänare/Självständig

BESVÄRJELSER: Dimma, Hetsjakt, **Knota** (unik variant), Projicera Röst

MANIPULATION Ja

IP: 1080





Tjugofem stycken spökhundar deltar alltid i den Vilda Jakten (se Wiesert), och springer med otrolig fart över land, luft och vatten. Det är en hemsk syn, men en ensam spökhund som jagar för sig själv är på många sätt ännu mer skrämmande. När de står under Wieserts kontroll kan spökhundarna röra sig mycket fort, men samtidigt kan de inte använda Onda Vägen; när de jagar på egen hand har de däremot alla sina besvärjelser till hands för att skrämma och håna sina offer.



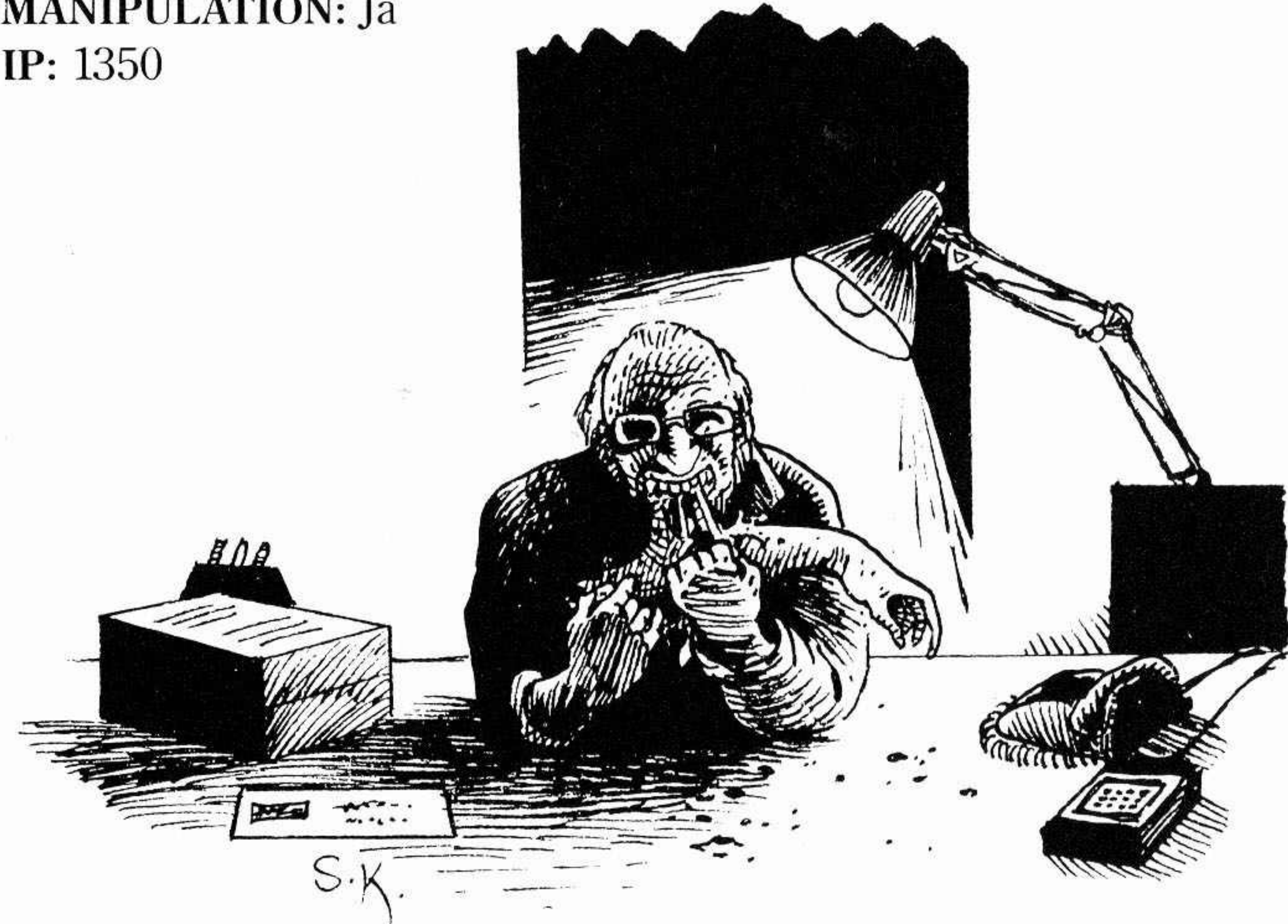
Spökhunden är en jättelik vit hund, ungefär lika stor som en mindre häst. Dess stora röda ögon glöder i mörkret, och dess enorma gula huggtänder orsakar ett fruktansvärt bett. Varelsen är avlägset släkt med det slags spökhundar som kallas barghest, och har samma mål som dessa: en lång, plågsam jakt i förening med nöjet att förödmjuka offret. Jakten börjar utan förvarning och utan synbar orsak. Den enda förklaring S.A.V.E. har lyckats hitta till varför en viss person drabbas är att det verkar finnas ett samband mellan dem som nyligen har förgjort en varelse från Det Okända och dem som råkar ut för en spökhund. På natten ställer sig hunden utanför offrets bostad och ylar för att tala om att jakten har börjat. Samtidigt använder den sin besvärjelse Hetsjakt. Nästa fas i jakten börjar endast om offret går ut ur sitt hus på natten medan Hetsjakten fortfarande är verksam – av någon okänd orsak kan hunden inte gå in i huset. När offret kommer ut hörs morranden, skall och fräsanden överallt runt honom eller henne. Spökhunden använder Projicera Röst för att få offret att tro sig omringad av massor av likadana stora vita hundar som den han såg utanför fönstret. Offret har fortfarande möjlighet att förhindra jakten om han väljer att stanna inomhus tills Hetsjakten tar slut. Men om han går ut en gång till omger spökhunden honom med en tät Dimma (sikt endast 1,5 meter), samtidigt som den skäller bakom honom och tvingar honom att börja springa mot närmaste skogsområde. Så snart offret har kommit in i skogen börjar det hända underliga saker: rötter vrider sig och sätter snara för honom, grenar slår efter honom och tycks försöka gripa tag i honom. Också detta är spökhundens verk: den använder sin unika variant av Knota, som låter den förvrida levande träd och fånga personen. 3T10 omgångar efter att besvärjelsen börjat verka lyfter dimman, och offret finner att han är mitt ute i skogen, ofta flera kilometer hemifrån. Under de följande 1T10 nätterna använder spökhunden fortfarande Hetsjakt, men det händer ingenting när offret går ut ur sitt hus. Spökhunden väntar, väl medveten om att offret föreställer sig hemska saker i sin fantasi – nästan lika hemska som den verklighet som väntar. Fortfarande behöver offret inte göra något annat än stanna inomhus tills Hetsjakten upphör.

Till sist bestämmer sig spökhunden för att göra slut på det hela. Då går den direkt till anfall och hugger mot offrets strupe med sina väldiga käftar. Men jakten behöver inte sluta på det sättet. Offret kan störa spökhundens Hetsjakt med en Mental Sköld. Om han tvingas in i slutstriden mot spökhunden har offret bara en chans: han måste skära av hundens strupe (Avsett Mål) med en kniv eller annat blankvapen, antingen i närstrid eller genom att kasta vapnet. Visserligen förlorar hunden TÅL varje gång den träffas, men den återvinner de förlorade poängen lika snabbt som en varulv (1T10 poäng per omgång), och kan inte Såras någon annanstans än i halsen.

SVART TAMANOUS

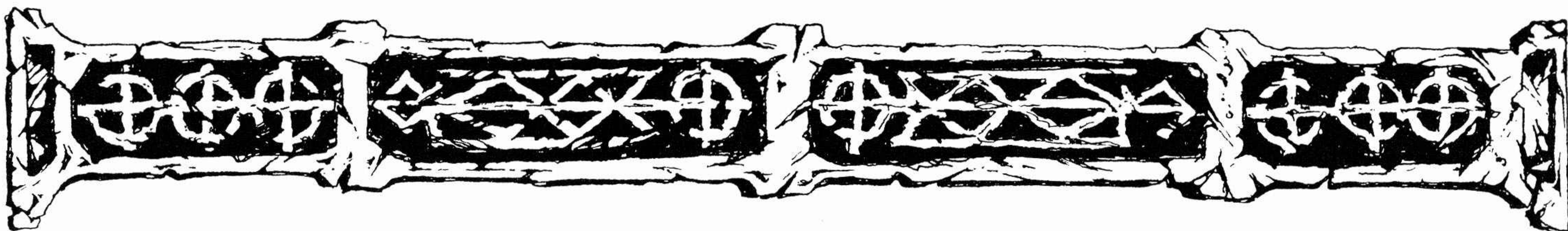
STY	136(150)	ITF	61(70)
PCN	46(60)	TÅL	91(100)
VIGH	61(65)	OVV	150
VJST	106(120)	SKRÄCK	6
PER	16(30)	ATT	1/108%

FÖRFLYTTNING: L 50, F 0, S 5  
KLASS: Speciell  
TYP: Självständig  
BESVÄRJELSER: Animering av Döda, Chock, Hetsjakt, Inflytande, Jordskalv, **Metamorfos**, Träl, Tystnad, Vindstöt  
MANIPULATION: Ja  
IP: 1350



Svart Tamanous är de amerikanska indianernas namn på en varelse som försöker sprida kannibalism bland människorna i sin omgivning, och som sedan själv äter upp kannibalerna. Precis som vampyrer behöver dricka blod, så behöver den här varelsen äta köttet av en människa som själv har ätit människokött. En föga tilltalande näringskedja! S.A.V.E. känner till att en Svart Tamanous låg bakom en grupp kannibaler bland indianerna i nordvästra USA för några år sedan. Men de här varelserna är mycket fler och mycket listigare än S.A.V.E. anar. Det är möjligt att de och deras anhängare finns i nästan alla storstäder. Svarta Tamanous kan förvandla sig till människor med nästan vilket utseende som helst (med Metamorfos). De tycker om att imponera på folk i omgivningen. Hos indianerna i nordvästra USA brukade de till exempel uppträda som två meter långa, magra indianer med skelettaktigt ansikte och underkroppen insmord med gyttja eller tjära. I en modern storstad föredrar de kanske något mer konservativt, till exempel en medelålders, gråhårig affärsman. Deras eget, naturliga utseende är okänt. När den smyger sig på ett byte använder en Tamanous Tystnad för att överraska bytet. Sedan sliter den offret i stycken med hjälp av sin enorma styrka. Varelsen använder både Inflytande och Träl för att organisera hemliga sällskap av kannibaler. Medlemmarna i dessa sammanslutningar anar inte





att det är de själva som till sist kommer att bli uppätta.

Med hjälp av sina trälur lurar varelsen oskyldiga människor att äta människokött utan att de vet om det – ännu ett sätt att skapa fler kannibaler som utgör varelsens föda.

S.A.V.E. har lagt märke till en ovanlig egenskap hos Svarta Tama-nous: de lämnar alltid fotavtryck. Utomhus är avtrycken svarta och klubbiga, inomhus är de svagt grå. Fotavtryck utomhus finns kvar tills de sköljs bort av regn; inomhus försvinner de efter en timme.

En Svart Tamanous förlorar TÅL om den blir träffad i strid, men kan inte Såras. Den återfår all förlorad TÅL efter bara fyra timmars vila. Det enda kända sättet att förgöra den är att hålla den fången, helt utan tillgång på människokött, under en vecka. Under den tiden magrar varelsen och tynar bort; på den sjunde dagen ser den ut som ett torkat, ruttet lik. Vid slutet av den sjunde dagen dör varelsen, och dess kropp upplöses till damm.



## TRÄL

TYP: Tjänare

En Träl är en av de svagaste varelser som S.A.V.E.-medlemmar kan råka ut för under ett äventyr. Trots detta är den en av de hemskaste. Fastän de flesta varelser är starkare och farligare, så är det få av dem som har gått igenom upplevelsen att plötsligt förvandlas från en levande människa till en varelse, bunden att tjäna något mäktigt väsen från Det Okända.

Trälen blev en varelse därför att den råkade ut för besvärjelsen Träl. Den nya varelsen kan ibland behålla sin mänskliga skepnad, ibland blir den en förvrängd människa, och i vissa fall blir den en icke-kroppslig varelse (se Honvarelse). En del Trälur kan använda Onda Vägen, andra inte. Oavsett vilket, är dess mänskliga liv fullständigt utplånat. Den är lika mycket en varelse som en vampyr eller en likätare. Dess egenskapsvärden, Förflyttning, Klass, Besvärjelser, Manipulation och IP bestäms av CM.

FÖRFLYTTNING: L -10<sup>1</sup>), F -20<sup>1</sup>), S -5<sup>1</sup>)

KLASS: Kroppslig

TYP: Tjänare

BESVÄRJELSER: -

MANIPULATION: Ja

IP: 500

<sup>1</sup>) Se beskrivningen för förklaring

En tupilak är kadavret efter ett djur som har animerats för att tjäna en varelse som använder Onda Vägen. Liksom hos mänskliga zombies finns det två typer av tupilak: den vanliga och den egentliga tupilaken.

Vilken varelse som helst som behärskar Animering av Döda kan skapa en vanlig tupilak. Skaparen av en vanlig tupilak måste hela tiden styra den, genom att hålla den inom synhåll. Även då kan en vanlig tupilak bara göra enkla saker, ungefär som ett animerat lik.

Den egentliga tupilaken kan endast skapas av den Stora Zombiemästaren. Den består ofta av delar från olika djur. Att sätta fast korpvingar på ryggen av en liten apa är ett exempel på Zombiemästarens favorittrick. En egentlig tupilak har samma egenskapsvärden som de kroppsdelar den består av, och delarna fungerar på vanligt sätt (den där apan kan alltså flyga). Ingen tupilak kan ha kroppsdelar som gör det möjligt för den att röra sig både på land, i vatten och i luften; den kan ha förmåga att röra sig i två av dessa element, men aldrig alla tre.

Den egentliga tupilaken kan utföra instruktioner som dess tillverkare kan uttrycka med högst 25 ord. Inom denna begränsning kan befallningarna vara ganska komplicerade. När den inte tjänar sin mästare "betar" den på landsbygden i närheten, och anfaller ensamma människor som råkar komma förbi. Den håller sig dock alltid inom 15 mil från sin mästare.

Båda typerna av tupilak ser ut att vara ruttnande kvarlevor av de djur de har tillverkats av. Deras egenskapsvärden står i förhållande till de djur de skapats av. För den egentliga tupilaken måste CM beräkna egenskapsvärdena för de kroppsdelar som är viktigast för varje egenskap. STY = armar eller framben; PCN = tassar, klor eller händer; VIGH = bakbenen; ITF = huvudet; TÅL = bålen. Använd ditt omdöme; det finns alltid gränssfall. Lägg märke till att värdena är skrivna som modifikationer; addera eller subtrahera den aktuella siffran till eller från djurets normala värde. Inga egenskapsvärden för tupilak kan dock vara högre än 100 eller lägre än 5. Tupilakens förflyttning är värden som har modifierats från dem den hade i levande livet.

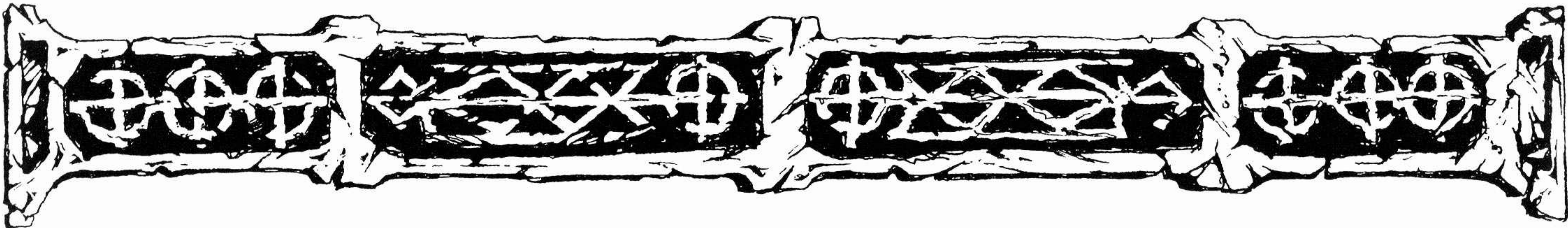
Anfall från en tupilak betraktas som Väpnad Strid, och de förlorar inte automatiskt initiativkast mot rollpersoner. De kan inte Såras, men förlorar TÅL på vanligt sätt. IT10 omgångar efter det att tupilakens TÅL gått ned på noll återfår den det den förlorat, och fortsätter att slåss. En vanlig tupilak kan förstöras genom att man lyckas träffa den i huvudet (Avsett Mål) med en kula eller en pil. En egentlig tupilak kan förstöras genom att man fyller dess mun med salt och binder ihop käkarna eller syr ihop läpparna. I alla andra avseenden är tupilaks likadana som zombies.



## TUPILAK (Animalisk Zombie)

STY	+15 <sup>1</sup> )	ITF	-15 <sup>1</sup> )
PCN	-30 <sup>1</sup> )	TÅL	+15 <sup>1</sup> )
VIGH	-30 <sup>1</sup> )	OVV	-
VJST	-	SKRÄCK	5
PER	-	ATT	1/Varierar





**VAR****KATTA**

STY	76(90)	ITF	76(90)
PCN	46(60) <sup>1)</sup>	TÅL	91(100)
VIGH	121(135)	OVV	125
VJST	106(120)	SKRÄCK	5
PER	31(45)	ATT	<sup>2)</sup> /108%

<sup>1)</sup> Endast i mänsklig skepnad, annars har den PCN 0

<sup>2)</sup> 2 attacker i människoform, 3 i djurform

**FÖRFLYTTNING:** Som människa eller enligt djurformen

**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Självständig/Mästare

**BESVÄRJELSER:** Fest, Förblinda, Förmörkelse, Hetsjakt, *Metamorfos*, Minnesförlust, Teleportering, Temperaturförändring, Tillkalla, Svärm (unik form), Såra

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 2750



En varkatta är en varelse som kan växla form mellan kvinna och kattdjur. De är intelligenta köttätare som betraktar människor som sin främsta föda. Alla varkattor är kvinnliga; man har i alla fall aldrig hittat någon manlig varkatta.

S.A.V.E. tror att de här varelserna från början hade något att göra med de forntida egyptiska kungagravarna, kanske som ett slags väktare. På senare tid har de emellertid påträffats i de flesta civiliserade områden. Man vet att de föredrar att bo i äldre, smakfullt inredda hus, helst nära en begravningsplats. De älskar antikviteter och samlar ofta på sig imponerande mängder konst och juveler.

Varkattor håller sig gärna med katter, som de använder som tjänare. Vilket slags katt det är fråga om beror på var varkattan bor.

Varkattor kan Metamorfosera till alla slags stora kattdjur, sabeltandad tiger eller till mänsklig form. I kattskepnad har de alltid en oval, vit fläck på eller invid halsen. I sin mänskliga skepnad är de vackra, mycket välklädda, eleganta och fåfänga kvinnor. De tenderar att bete sig kattlikt, sitter gärna i knät på sitt tilltänkta offer och stryker honom över håret eller gnuggar mjukt sitt huvud mot hans axel.

Varkattor anfaller enbart män. Oftast är de mycket listiga, och visar sig först för offret i mänsklig skepnad, leker och flörtar med honom innan de lockar honom i fördärvet. För den intet ont anande mannen verkar det vara fråga om en rik, elegant och vacker dam.

En varkatta är skicklig på att smyga sig på sitt offer. För att märka en smygande varkatta måste man klara en Iakttagelsekontroll med en modifikation på −20. De anfaller oftast i skepnad av ett stort kattdjur, och anfaller som ett sådant, med klösande klor och huggande käftar. De gör normal skada som i Väpnad Strid. Dessutom är det 15% risk att den som blivit biten av en varkatta smittas av ett slags lykantropism. På samma

sätt som en vanlig lykantrop förvandlas till en varg förvandlas den bitne till ett stort kattdjur. (Se Lykantrop i regelhäftet Det Okända.)

Varkattor kan använda en unik form av besvärjelsen Svärm, som framkallar en ström av katter (1–100 per minut). Vilket slags katter det är beror på miljön: vanliga huskatter väler fram på en stadsgata, men ute i vildmarken kan det bli fråga om farligare arter.

Varkattor avskyr vatten, och måste klara en Allmän Kontroll för nuvarande VJST för att kunna passera över en sjö, flod eller annat vattendrag. De måste också klara en Viljestyrkekontroll när de utsätts för kattmynta. Ett misslyckande medför att varelsen omedelbart börjar leka med kattmyntan och struntar i allt annat som pågår omkring den – såvitt att den inte blir angripen. Detta gäller oavsett i vilken skepnad varkattan befinner sig. Effekten varar i 1T10 omgångar eller tills den upphävs av en attack.

Varkattor förlorar TÅL när de blir träffade, men får inte Sår av vanliga vapen. Däremot förintas de omedelbart om de blir träffad av en silverkula eller en spjutspets av silver.

**VAR****RÄV (Röd tjuv)**

STY	16(25)	ITF	76(85)
PCN	61(70)	TÅL	46(50)
VIGH	76(80)	OVV	110
VJST	46(60)	SKRÄCK	1
PER	61(75)	ATT	1/53%

**FÖRFLYTTNING:** L 30, F 0, S 10

**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Självständig/Tjänare

**BESVÄRJELSER:** Inflytande, *Metamorfos*, Minnesförlust, Tystnad

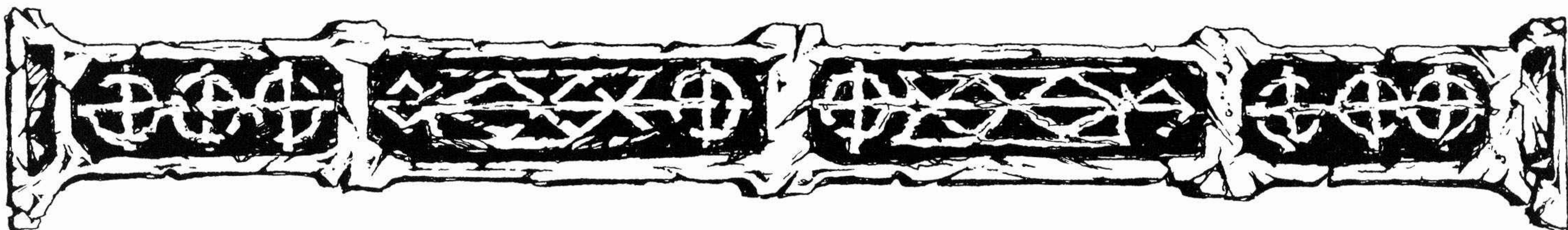
**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 440



Varräven är en varelse från Det Okända som kan växla form från människa till rävm, när den vill. Den samarbetar ofta med andra varelser för att göra livet surt för rollpersonerna. Varräven är en ytterst skicklig tjuv, som ofta kan stjäla saker mitt framför ögonen på folk. Den ställer villigt upp som tjänare åt mäktigare varelser, i utbyte mot föda eller beskydd.





För det mesta ser varräven ut att vara en välskapt människa av orientalisk härkomst. Personen har svagt spetsiga öron och fina anletsdrag. I sin rävskepnad kan varräven skiljas från vanliga rävar genom att den har små händer i stället för framtassar. Data för räv står i djurtabeln.

Varräven har många olika metoder för att stjäla saker som den själv eller dess herre vill ha. Den enklaste innebär att den förvandlar sig till räv och tar sig in i offrets hus på natten. Den använder besvärjelsen Tystnad för att undvika att väcka någon. I andra fall använder den Inflytande för att få offret att överlämna det åtråvärda föremålet, och följer sedan upp det med Minnesförlust för att utplåna minnet av vad som skett. Om den kan komma tillräckligt nära kan den också stjäla saker ur folks fickor genom att klara en Allmän Precisionskontroll. (Ett misslyckande betyder att offret upptäcker stöldförsöket.)

När den inte arbetar åt någon annan varelse älskar varräven att ställa till bekymmer för S.A.V.E.-medlemmar genom att stjäla deras personliga tillhörigheter. Om den får chansen kommer den att stjäla saker som är nödvändiga för rollpersonerna, och gläder sig sedan åt de problem, förseningar eller andra skadeverkningar detta åstadkommer.

Precis som vanliga varulvar kan varrävar endast dödas av en silverkula eller genom att komma i kontakt med blod från en person som gett sitt liv för att rädda andra.

Dessutom måste varräven äta människokött minst tre gånger i månaden. När den gör det måste den vara i rävskepnad. Detta är ett problem för den, eftersom den inte är särskilt bra på att döda människor. Därför tar den helst små barn eller skadade och svaga vuxna. I desperata fall har varrävar tillgripit överraskningsanfall ("ta en tugga och spring") eller tagit sig in på ett bårhus.

#### VATTENHÄST

STY	121(125)	ITF	46(60)
PCN	—	TÅL	121(125)
VIGH	76(90)	OVV	125
VJST	61(75)	SKRÄCK	4
PER	—	ATT	1/108%

FÖRFLYTTNING: L 100, F 0, S 100

KLASS: Kroppslig

TYP: Tjänare

BESVÄRJELSER: *Metamorfos*, Halt, Vindstöt

MANIPULATION: Ja

IP: 375



Vattenhästen har observerats på Irland, där den kallas Eac Uisge, och i södra Skandinavien, där den kallas Bäckahästen.

Vattenhästen kommer upp ur havet på befallning av en annan varelse, oftast för att bära den andra varelsen över vattnet. Vattenhästen kan

bära alla varelser som inte andas genom vatten. Samtidigt tycker den om att titta på när djur och människor drunknar.

När den kommer upp ur vågorna ser vattenhästen ut som en död, ruttnande, uppsvälld svart häst, vars tomma ögonhålor glöder med ett blått sken. Dess man och svans består av sjögräs. Så fort den har lämnat av sin eventuella ryttare förvandlar den sig dock med Metamorfos till en vacker vit häst, och betar utmed stranden i väntan på att någon ska komma och försöka rida.

Vattenhästen låter vem som helst sitta upp på dess rygg. När någon väl har satt sig där använder hästen Halt för att hålla honom eller henne kvar, och beger sig ned mot vattnet. Så fort dess hovar rör vid vattnet visar den sitt verkliga utseende. Ryttern måste stanna på hästryggen tills besvärjelsen slutar verka. Sedan kan han simma mot stranden, men vattenhästen anfaller honom så länge han simmar. Om en chans yppar sig använder vattenhästen ibland Vindstöt för att få små båtar att kapsejsa.

Vattenhästar är inte immuna mot några attacker. De återhämtar skador på vanligt sätt, utom om de har blivit brända av eld. Om de får brännskador återhämtar de bara 1 TÅL per dag.

#### WIESERT, ledare för den VILDA JAKTEN

STY	136(150)	ITF	121(135)
PCN	61(75)	TÅL	136(150)
VIGH	106(120)	OVV	150
VJST	121(135)	SKRÄCK	10
PER	—	ATT	3/135%

FÖRFLYTTNING: L 250, F 1150, S 115

KLASS: Speciell

TYP: Mästare

BESVÄRJELSER: *Dimma*, Drömsändning, *Flygförmåga*, Hetsjakt, Kontakta från andra sidan, *Osynlighet* (unik variant), Skräck, *Spökskrift* (unik variant), *Väderförändring*, Åskvigg

MANIPULATION: Ja

IP: 3000

Wiesert hämtar onda människors livskraft. Alla som han förföljer har dragit till sig hans uppmärksamhet genom sina onda gärningar. De flesta av hans offer har levt ett liv i brott och förräderi, även om de inte behöver ha begått något enskilt fruktansvärt brott.

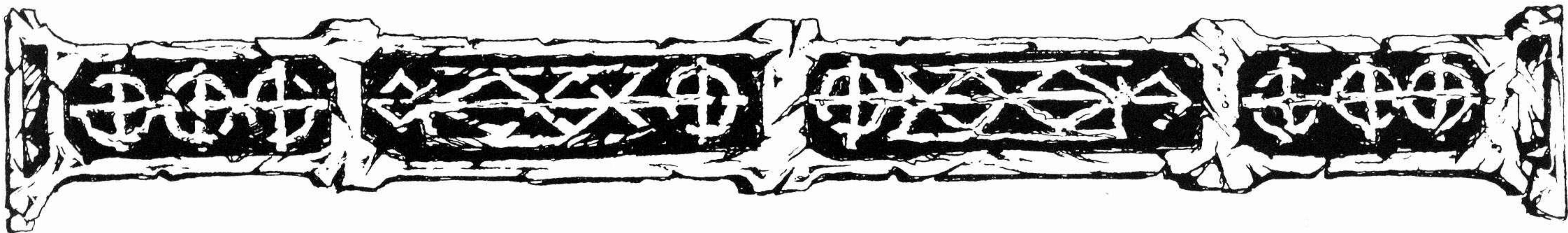
Wieserts favoritoffer är rollpersoner som har blivit uteslutna ur S.A.V.E. Dessa olyckliga människor kan vänta sig ett besök av Ledaren för den Vilda Jakten 18 månader efter att de lämnat organisationen. Det har till och med hänt att Wiesert hälsat på några av de mer våghalsiga medlemmarna medan de fortfarande var aktiva. Undersökningar har alltid visat att den drabbade har brutit mot organisationens regler, och därigenom dragit till sig Wieserts uppmärksamhet.

Wiesert är normalt icke-kroppslig och osynlig. Men när han sätter igång den Vilda Jakten (se nedan) antar han skepnaden av en storväxt man med vita, spetsiga tänder. Han kör en fyrhjulig vagn som dras av minst sex svarta hästar. En flock på 25 spökhundar följer honom på jakten och spårar upp bytet. Dessutom följs han av tio spöken, offer för tidigare jakter. Både spökerna och hundarna slåss för att försvara Wiesert om det behövs. Till råga på allt följs Jakten alltid av en flock corbix, som hoppas på en god måltid när Wiesert och hundarna är färdiga med sitt offer.

När han har valt ut ett offer börjar Wiesert med att använda sin unika variant av Spökskrift. Han skriver en lista över alla de brott som offret har begått. Offret vaknar en morgon och finner en förteckning över de hemskaste saker han gjort, skriven i fuktigt blod på väggen i sovrummet. Skriften är permanent, och kan inte avlägsnas förrän offret har fångats av Jakten. De enda som kan se skriften är offret självt och S.A.V.E.-medlemmar som lyckas Känna Vägen.

Därnäst använder Wiesert Drömsändning för att sända offret flera





mardrömmar. Första natten drömmer offret att han hör hundar som skäller på avstånd. Andra natten drömmer han att en flock stora vita hundar jagar honom genom en dimmig natt på en ödslig plats. Över hundarnas ylanden kan han höra män som skrattar. Tredje natten drömmer offret att han har sprungit oändligt långt med hundarna hack i häl. Till sist faller han utmattad till marken. Hundarna bildar ylande en cirkel runt honom, och en man i en vagn kör fram ur dimman, och blottar sina vassa tänder i ett belåtet leende. Skuggor av andra män kommer också fram ur dimman, men hur han än försöker kan offret inte se hur de ser ut.

Dagen efter den tredje drömmen använder Wiesert Kontakt från andra sidan för att lämna ett kort meddelande till offret: ett datum och ett klockslag, oftast ungefär sju dagar framåt i tiden.

Morgonen den utsatta dagen gryr molnig och grå. Wiesert använder alltid Väderförändring för att skapa lite stämning inför Jakten. När den utsatta tiden nalkas blåser det upp till storm. Svarta moln tornar upp sig, och det börjar åska. På det utsatta klockslaget täcker Wiesert området med en Dimma. Offret kan nu höra hundar som skäller på avstånd, och som kommer allt närmare.

Nu väntar Wiesert på att offret ska börja springa. Om den drabbade inte springer använder Wiesert Kontakt från andra sidan och säger: "Vad är detta? Springer du inte för att rädda dig? Nog har du väl mer geist än så, annars skulle de väl inte ha gett mig ditt namn. Om fem minuter släpper jag hundarna. Så spring. Spring för livet! Och kom ihåg, allt är tillåtet i den Vilda Jakten."

Precis som han sagt manifesterar sig Wiesert fem minuter senare, och släpper lös hundarna. Offret får använda alla medel han kan för att slippa undan, även skaffa sig hjälp av vänner. Alla som är inblandade i jakten kan se Wiesert och de övriga jägarna, men ledaren använder en speciell form av Osynlighet för att dölja jakten för alla andra.

Den Vilda Jakten följer hack i häl efter offret, alltid inom 30 meter, men kommer inte ikapp honom förrän han snavar och faller. Om offret slår av på takten börjar hundarna nafsas honom i hämlarna, och försöker skada men inte döda sitt byte. Om offret stannar och låter hundarna komma ikapp låter Wiesert dem anfalla tills den drabbade är död.

Offret förlorar 1T10 VJST och 1T10 TÅL för varje timme under jakten. Den som hjälper offret förlorar också 1T10 TÅL per timme. När den nuvarande VJSTn eller TÅLen går ned på noll faller personen omkull och kan inte fortsätta. Fem eller sex hundar eller spöken stannar till för att döda den kollapsade personen, om det inte är offret utan någon som hjälpt denne. När offret faller ihop anfaller hundarna genast. En skugga reser sig ur kvarlevorna och tar plats bland spökena.

När jakten är över försvinner Wiesert, hundarna och spökena. Bara flocken av corbix blir kvar för att fests på liket. Den som hjälpte offret är säker så fort jakten är över.

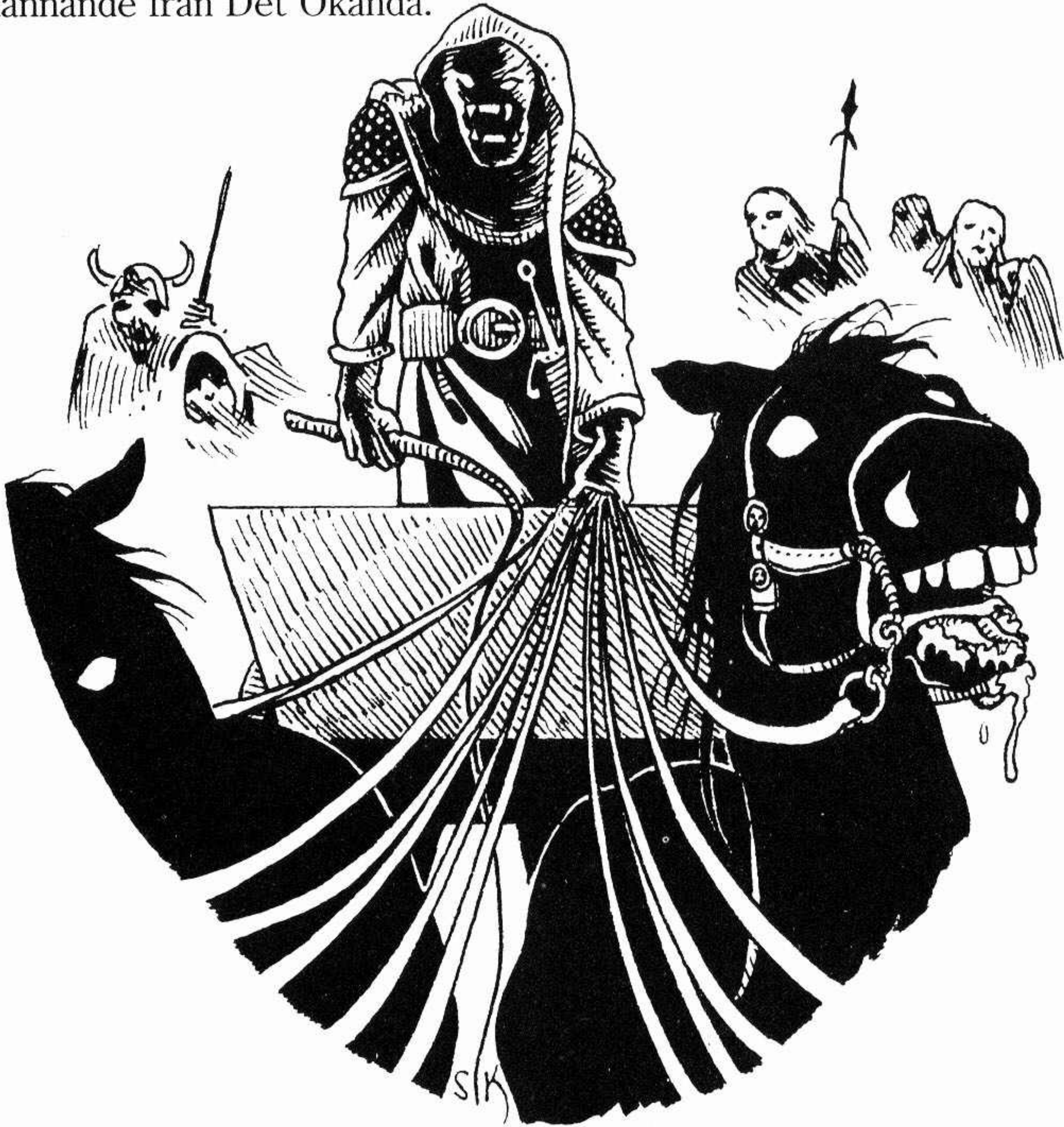
Det finns inget känt sätt att förinta Wiesert, eftersom han inte kan Såras. Två offer har dock lyckats uppskjuta sina sammanträffanden med Jakten genom att anfalla Wiesert med sina bara händer. Fastän vapen inte kan skada honom förlorar han TÅL när han träffas av obehäpnade anfall. När han har noll TÅL kvar övergår han i icke-kroppslig form och använder Kontakta från andra sidan för att meddela: "Farväl tills vi ses härnäst. Ska vi säga en månad från idag, klockan tolv?"

I båda dessa fall återvände Wiesert efter en månad med dubbelt så många hundar och spöken, ilsken över att han blev besegrad den första gången. (Som han själv sa: "I Den Vilda Jakten är allting tillåtet".) Man behöver knappast tillägga att ingen har överlevt två jakter.

Medan det inte finns något känt sätt att förinta Wiesert tror experter inom S.A.V.E. att det kan finnas ett sätt att komma undan Jakten. De menar att om offret kan gottgöra alla de brott som finns med på listan som Wiesert skrivit på sovrumsväggen, innan hundarna får tag på honom, kan han rädda sig. En av experterna tror även att så snart ett brott har sonats försvinner det från listan.

En sista anmärkning om Den Vilda Jakten: detta är förvisso något av det hemskaste som kan hända en rollperson, eftersom det inte bara innebär en säker död utan dessutom ett onaturligt lidande efter döden. Å andra sidan har S.A.V.E. inte funnit ett enda fall där offret inte var

skyldigt till något, eller oftast flera, hemska brott och svek under sitt liv. Därför ägnar organisationen inte särskilt mycket energi åt att försöka stoppa Wiesert. Nästan alla medlemmar i S.A.V.E. betraktar Jakten som ett rättvist straff för dem som sviker sina kamrater — nästan som ett erkännande från Det Okända.



**YETI**

STY	121(135)	ITF	46(60)
PCN	76(90)	TÅL	91(105)
VIGH	61(75)	OVV	130
VJST	136(140)	SKRÄCK	3
PER	61(75)	ATT	1/105%

**FÖRFLYTTNING:** L 105, F 0, S 0  
**KLASS:** Kroppslig  
**TYP:** Självständig  
**BESVÄRJELSER:** Drömsändning, Förvrida, Förvrängd Syn, *Jordskalv*, Projicera Röst, *Väderförändring*  
**MANIPULATION:** Ja  
**IP:** 780

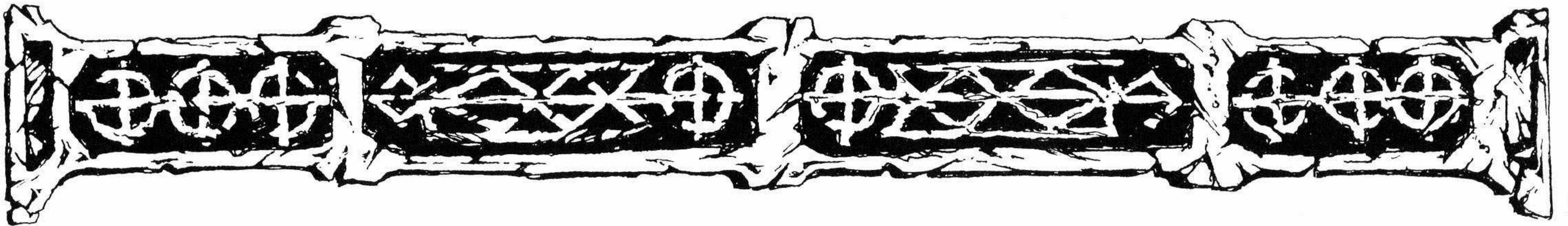
En Yeti är den onda, kroppsliga återstoden av en eremit som alltför sent insåg sitt behov av gemenskap med andra människor. Yeti bor vid civilisationens utkant, helst på högt belägna och kyliga platser — och särskilt i Himalaya. Den längtar efter sällskap, men fruktar (med all rätt) att dess anskrämliga utseende skulle skrämma bort människorna om den försökte kontakta dem. Dess långa isolering har gjort den till ett monster; den njuter av att orsaka smärta och lidande för oskyldiga människor. Den säger sig att detta är deras rättvisa straff för att de lämnat den ensam i bergen.

Yeti ser ut som en mycket gammal man med öppna sår i ansiktet. Hela kroppen är täckt med vit päls som på avstånd kan misstolkas som grått hår och skägg. Den som rör vid en yeti märker dock att hårväxten mer påminner om en hunds päls än om mänskligt hår. Yeti har långa klor av elfenben, som ser ut som oklippta fingernaglar. Den är mycket stor, nästan 210 cm lång, och väger cirka 140 kilo.

Yeti är mycket snabb, har skarp syn och rör sig tyst över snö och klippor. Den tillbringar en hel del av sin tid ovanför en bergsby, där den sitter och iakttar människorna och längtar efter sällskap.

Yeti följer gärna efter resande som beger sig in bland bergen, särskilt kvinnor. Först håller den sig på respektfullt avstånd, utan att höras eller synas. Efter ett par dagar börjar dock ensamheten ta övermakten. Då använder den Förvrida för att få en av de resande, helst en kvinna, att





likna en yeti. Offret förändras aldrig snabbare än en fas per dag av yetins Förvrida, oavsett vilket resultat som uppnåts på handlingstabellen. (S.A.V.E. misstänker därför att det finns kvinnliga yeti med en låg OVV.)

Någon gång medan förvandlingen pågår använder yetin Väderförändring för att framkalla en snöstorm som tvingar de resande att stanna. Stormen kan pågå i flera dagar, och är så kraftig att det är förenat med livsfara att försöka gå vidare. Om sällskapet fortsätter sin färd måste alla deltagarna klara en Turkontroll varje timme. Misslyckande betyder att en olycka inträffat, t.ex. att man fallit ned från en klippa och fått 100% katastrofskador. Under tiden bygger yetin en boplatz ungefär en mil från den plats där sällskapet finns. Den inreder boplatzen enkelt men smakfullt, som om den hade bott där ett tag.

Medan sällskapet ligger still använder yetin Drömsändning på den kvinna som håller på att förvandlas till yeti. Varje natt drömmer hon att någon av hennes följeslagare försöker döda eller skada henne. Till sist, när kvinnan har drömt att nästan alla i resesällskapet försöker skada henne, låter yetin stormen avta, så att gruppen kan fortsätta sin färd. När de kommit iväg skapar yetin ett snöskred med hjälp av Jordskalv (alla måste slå för katastrofskador 100%). I kaoset springer yetin fram från sitt gömställe, använder Förvrängd Syn på alla i närheten, och bär iväg den utvalda kvinnan till sin boplatz. Den binder henne ordentligt, återvänder till de övriga i gruppen och använder Projicera Röst för att leda eventuella förföljare på villospår. Om det är en ensam person som söker efter kvinnan försöker yetin döda denne.

Under de följande dagarna gör yetin sitt bästa för att vinna kvinnans vänskap, erbjuder henne skydd, mat och värme. Den ger sig ofta ut för att se till att inga eventuella förföljare hittar boplatzen, och dödar alla av resesällskapet den kommer åt. (Om kvinnan klarar en Allmän Iakttagelsekontroll efter det att någon i sällskapet har blivit ihjälslagen, så kan det hända att hon märker att det är något konstigt med köttet som yetin serverar.)

Om kvinnan flyr tar yetin fast henne och för henne tillbaka till boplatzen med stränga varningar om att inte göra om försöket. Tredje gången kvinnan flyr försöker yetin döda henne i ett anfall av vrede.

En yeti har nio liv. De flesta yetis har använt två eller tre av sina liv (CM avgör). Varelsen återvänder till livet 1T10 timmar efter att den dödats. Den nionde gången den dödas förblir den död.



### ZOMBIEMÄSTARE, LITEN (Druj Nasu)

STY	76(85)	ITF	61(65)
PCN	1(15)	TÅL	121(130)
VIGH	1(15)	OVV	135
VJST	76(85)	SKRÄCK	5
PER	61(65)	ATT	1/50%



**FÖRFLYTTNING:** L 5, S 0, F 70

**KLASS:** Kroppslig

**TYP:** Mästare

**BESVÄRJELSER:** Animering av Döda, Dödliga Delar, *Metamorfos*, Svärm, Tillkalla

**MANIPULATION:** Ja

**IP:** 675

I livet var en Druj Nasu en maktlysten person som älskade att bestämma över andra. Utan undantag betraktades personen ifråga som en liten tyrann, och alla undvek honom eller henne.

Alla Druj Nasu fick så småningom kontakt med en person som ville lära dem Onda Vägen för att de skulle få den makt de längtade efter. Denna person var egentligen en bedragare, som lovade de dåraktiga människorna "mer makt än du kan drömma om" i utbyte mot att de skulle begå en ond gärning, vanligen att mörda någon och ge bedragaren offrets huvud och händer som bevis på gärningen. Bedragaren lagrar dessa föremål på någon plats som hade betydelse för mordoffret, t.ex. en oregistrerad bankbox eller en tillflyktsort.

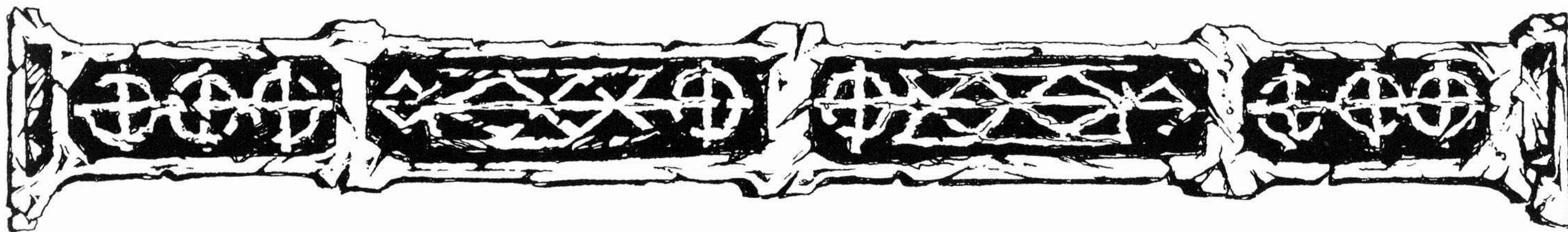
Bedragaren glömde dock att tala om (och det var helt avsiktligt) att den lycklige skulle komma att vara död när han fick sin makt. När den maktthungriga personen utfört sin illgärning ser bedragaren till att denne blir mördad, och att hans huvud och händer huggs av och tas bort.

Sedan ger bedragaren "mer makt än du kan drömma om" till den maktlystne (se besvärjelserna ovan). Ett slags morbida rättvisa, alltså!

En mindre zombiemästare ser ut som ett ruttnande lik utan huvud och händer. Den påträffas sällan på en begravningsplats; snarare dyker liket upp i en sjö, under en bro, utmed en ödslig landsväg eller på någon annan plats där en mördare kan tänkas lämna sitt offers kropp.

När de lokala myndigheterna har funnit kroppen och transporterat den till bårhuset använder Druj Nasu sin besvärjelse Animering av Döda till att animera så många som möjligt av de andra lik som finns där. Sedan leder den dessa sina slavar till en ödslig tillflyktsort, och därifrån startar den en kampanj av död och förintelse. Allt eftersom dess tjänare mördar folk animerar Druj Nasu också dessa offers kroppar, och samlar på det sättet en liten armé av döda anhängare för att tillfredsställa sin maktlystnad.





Eftersom den måste ha sina tjänare inom synhåll när de ger sig ut för att mörda och förstöra följer Druj Nasu alltid med dem, i skepnad av en stor fluga. När de animerade kropparna råkar i strid använder zombiemästaren Svärm för att framkalla en invasion av flugor. Detta tjänar både till att distrahera offren och att kamouflera Druj Nasu själv. Flugorna kan dödas av insektsgift (t.ex. myggspray), men Druj Nasu själv är immun mot sådana gifter.

I S.A.V.E.s arkiv finns det berättelser om att hela byar i isolerade områden har utplånats genom sådana här angrepp. I mer tätbefolkade områden som städer brukar Druj Nasus attacker skyllas på bråk mellan rivaliserande ligor, upplopp eller någon "mystisk sjukdom".

Druj Nasu anfaller sällan människor som går förbi dess boplat, eftersom den är rädd att dra uppmärksamhet till sin hemliga "bas". Istället försöker den skrämja bort besökare genom att Tillkalla så många råttor som möjligt. Om besökarna envisas använder varelsen Svärm och skickar på dem en svärm ilskena flugor. Om någon ändå skulle fortsätta och hitta fram till boplaten kommer han att finna en stor hög med lik. Längst ned under likhögen ligger Zombiemästaren själv dold.

Så fort besökarna har hämtat sig från chocken och inte längre är på sin vakt animerar Zombiemästaren liken, och får dem att anfalla. Eftersom den själv varken har huvud eller händer undviker den att slåss, och ligger stilla i hopp om att ingen ska lägga märke till den. Om någon rör vid den framkallar den en svärm av flugor som ser ut att flyga upp ur dess kropp och kryllar över alla i närheten. Om den blir angripen försvarar den sig genom att sparka och slå med sina ben och armar (behandla det som Obeväpnad Strid).

Klyftiga besökare kan bli misstänksamma av att Druj Nasus kropp är helt luktfri, trots att den ser ut som ett multnande lik. Det går inte att Sära en Zombiemästare. Precis som vanliga zombies återfår en Druj Nasu all förlorad TÅL 1T10 omgångar efter att den reducerats till noll. Det enda sättet att förstöra en sådan här varelse är att hitta dess huvud och händer, lägga dem tillsammans med kroppen och bränna upp alltihop. En Druj Nasu som reducerats till noll i TÅL "spelar död" tills dess motståndare är utom synhåll, och börjar sedan åter bygga upp sitt zombievälde.

## ZOMBIEMÄSTARE, STOR

STY	91(105)	ITF	76(85)
PCN	16(30)	TÅL	121(135)
VIGH	16(30)	OVV	150
VJST	121(135)	SKRÄCK	5
PER	46(55)	ATT	1/68%



FÖRFLYTTNING: L 20, S 28, F 85

KLASS: Kroppslig

TYP: Mästare

BESVÄRJELSER: *Animering av Döda*, Chock, Drömsändning, Dödliga Delar, Fullständig Illusion, Försköning, Inflytande, *Metamorfos*, Minnesförlust, *Osynlighet*, *Skapa Tupilak (unik)*, *Skapa Zombie (unik)*, Svärm, Telepati, Teleportering, Tidsstopp, Tillkalla

MANIPULATION: Ja

IP: 5100

Det är bäst att läsa igenom beskrivningen av Liten Zombiemästare innan du läser den här beskrivningen. Om den mindre Zombiemästaren kan betraktas som en skamfläck, så är den Stora Zombiemästaren en verklig varböld på mänskligheten. Den nöjer sig inte med att skaffa sig makt över de döda, utan är fast besluten att tvinga alla människor att böja sig för dess ondska och maktbegär.

Precis som den Lilla Zombiemästaren har också den här varelsen träffat ett avtal med en bedragare och blivit lurad. Men där upphör likheterna. Medan Druj Nasu förbannade sitt olyckliga öde höjde den Stora Zombiemästaren sina armstumpar mot himlen i triumf. Den är så listig och elak att den lyckades sluta ett nytt avtal med Bedragaren efter det första sveket.

Man vet inte särskilt mycket om var den Stora Zombiemästaren vistas, men S.A.V.E. har fått rapporter som tyder på att den har utvecklat ett slags ohelig allians med Bedragaren. Tecknen tyder på att Bedragaren har gått med på att förvara Zombiemästarens huvud och händer på ett säkert ställe, där S.A.V.E. inte kan finna dem, i utbyte mot Zombiemästarens löfte att inte förfölja Bedragaren. Ett sådant avtal kastar verkligen en mörk skugga över människoslåktets framtid – såvitt att ingen av de två bryter sitt löfte, vilket inte är otroligt med tanke på deras svekfulla karaktärer.

Den Stora Zombiemästaren ser ut som Druj Nasu: ett lik utan huvud och händer. Den kan också Metamorfosera till formen av en reptil (vilken som helst), en normal människa, eller en insekt (vilken som helst). Det kan också hända att den använder sin Osynlighet och inte visar sig alls. I alla sina skepnader har den en svag doft av rutten fisk. Ibland parfymerar den sig kraftigt för att dölja stanken.

Den Stora Zombiemästaren föredrar att använda diskreta och subtila metoder för att nå sina mål. Druj Nasu använder hemlighet och isolering för att dölja sitt gömställe; Stora Zombiemästaren använder bluff och illusioner.

Den senaste händelse där man lyckats bekräfta att Stora Zombiemästaren var inblandad speglar både dess list och dess hemska syften. Den flyttade in i ett överklasskvarter i en liten karibisk stat som är belägen på en ö. Varelsen hade förklätt sig till en rik utländsk affärsman genom besvärjelsen Metamorfos. Många av dess grannar var högt uppsatta tjänstemän i regeringen, och varelsen bjöd ofta på fest i sitt hus för att vinna deras förtroende. (De kanske inte hade litat lika mycket på sin granne om de hade sett kökshjälpens ruttnande fingrar, och de hade knappast druckit champagnen om de vetat vem – eller vad – som serverade den!)

Snart lyckades Zombiemästaren bli inbjuden att bo i presidentpalatset. Där satte den snabbt sin hemska plan i verket. Inom tre veckor hade den med hjälp av Inflytande lyckats få presidenten att utnämna den till Förste Rådgivare, använt Drömsändning och Minnesförlust för att se till att den arme mannen förlorade förståndet, använt Tidsstopp på valdagen medan den stoppade valurnorna fulla med sina egna valsedlar, vunnit valet, och startat en terrorregim utan motstycke i världshistorien. Palatset vaktades av liken av människor som dött i fängelserna; "presidenten" spionerade på allt och alla genom att smyga omkring i skepnad av en orm eller skalbagge, och lönnmördade alla oppositionella med hjälp av Osynlighet.

Till sist lyckades S.A.V.E. sätta stopp för terrorn genom att förmå ett större land att ingripa med militärmakt. Konstigt nog mötte soldaterna nästan inget motstånd. När de klev ur sina landstigningsbåtar och helikoptrar fann de bara en handfull soldater. De fann att gatorna var fulla av lik, många av dem flera månader gamla, och soldaterna rös vid åsynen av en stor flock gamar som cirklade ovanför presidentpalatset. "Presidenten" stod dock inte att finna. Kanske hade den viktigare och ondare saker för sig någon annanstans, och var ännu inte redo att visa sin verkliga natur.

Ingen vet vad som hände med Zombiemästaren. Kanske den kom undan genom att använda Teleportering, eller kanske den smög iväg under ett Tidsstopp. S.A.V.E. är i alla fall säkra på att den kom undan. Under tiden pågår sökandet efter dess huvud och händer, för precis som Druj Nasu kan den endast förstöras när man har hittat dessa.



# VAMPYRER



**V**ampyrer räknas som de främsta och farligaste bland varelserna från det Okända. Alla vampyrer är av typen Mästare/Självständiga och de tillhör den Kroppsliga klassen. De kan utföra manipulation, utom i dimform eller liknande tillstånd. Vampyrer tillhör de mest fasansfulla varelser man kan möta i Chock, möjligtvis undantaget Bedragaren och den Stora Zombiemästaren. För att du som Chockmästare ska kunna använda en vampyr på ett gott sätt krävs att du noga läser igenom artiklarna som beskriver dem. När spelarna ska ut och bekämpa en vampyr kan det vara lämpligt att låta också dem få ta del av artiklarna för att öka deras chanser att överleva ett möte med någon av dessa Fasans Furstar.

## DRACULA

STY	110	ITF	100
PCN	65	TÅL	150
VIGH	80	OVV	150
VJST	120	SKRÄCK	6
PER	70	ATT	1)/95%

<sup>1)</sup> Antalet attacker beror på Draculas skepnad.

**FÖRFLYTTNING:** Beroende på formen. I dimform F 25.

**BESVÄRJELSER:** *Animering av döda, Skendöd (egen), Metamorfos (till stor fladdermus, varg, grand danois, dimmoln), Fest, Flygförmåga<sup>2)</sup>, Dörrsmäll, Dimma, Temperaturförändring, Väderförändring, Förmörkelse, Drömsändning, Knota, Halt, Inflytande, Åskvigg, Försköning, Vindstöt, Mareld, Sömn, Minnesförlust, Svärm, Teleportation, Skräck, Vit Hetta*

<sup>2)</sup> Dracula kan endast använda flygförmåga nattetid. Han ser då ut som ett moln av månljus som dansar i mörkret. Han materialiserar sig när flygfärden avslutas. Dracula kan inte förstöras i denna form.

**IP:** 7200

**FÄRDIGHETER:** Antropologi/Arkeologi M 130, Konsthistoria M 165, Historia M 140, Undersökning M 140, Legender/Folklore M 165, Etikett M 135, Förklädnad M 123, Ficktjuveri M 138, Följande moderna språk M 165: engelska, tyska, romani, och alla språk som talas i det område som till 1918 utgjorde Österrike-Ungern.

## Karaktärsdrag

Liksom den vanliga karpatiske vampyren kastar Dracula ingen spegelbild. Det innebär också att hans bild inte fastnar på film eller på något annat medium som behöver ljus eller värme för att producera en bild. En eldslåga kan ses rakt igenom honom.

Åsynen av mänskligt blod är starkt upphetsande för Dracula. Han måste lyckas med en allmän VJST-kontroll för att motstå begäret att frossa i det.

Dracula skadas inte av solljus. Däremot blir han något försvagad av det. Han kan inte använda Metamorfos, Flygförmåga eller Animering av döda i solljus, utom exakt i det ögonblick solen når sin middagshöjd, och en minut efter soluppgången och en minut före solnedgången.

Dracula föredrar att vila i sin kista under dagen när hans krafter är

nedsatta, men han kan även vila under natten. Han måste vila i åtta timmar för att återvinna TÅL och VJST. Fastän Dracula synes vara död eller sovande när han ligger i sin kista befinner han sig i själva verket i en lätt trans. Han kan fortfarande höra ljud nära kistan och använda sina Onda Vägenbesvärjelser. Givetvis påverkar tidpunkten vilka besvärjelser han kan använda.

Följande föremål erbjuder skydd mot Dracula:

**Ett krucifix**, som måste föreställa Jesus fastnaglad vid korset. (Ett vanligt kors, eller ett korsformat föremål erbjuder inget skydd.) När Dracula ser detta föremål skyggar han och lämnar rummet eller området snarast möjligt. Krucifixet minskar inte hans krafter. Om en romersk-katolsk präst välsignar ett krucifix kan Dracula inte kasta besvärjelser på det. Ett välsignat krucifix som placeras i hans tomma kista förhindrar att han lägger sig i den.

**Vitlök.** Lukten från en vitlök inom en meter från Dracula får honom att lämna rummet eller området snarast möjligt. Han kommer att använda Onda Vägen (särskilt då Inflytande) för att få någon att ta bort vitlöken.

**Vildros.** Denna blomma har samma effekt som vitlök. Den paralyserar också greven om den placeras på hans bröst, men han kan fortfarande använda Onda Vägen (bortsett från besvärjelser som direkt påverkar rosen).

**Rönn.** När ett löv från detta träd läggs på grevens bröst har det samma effekt som en vildros. Däremot påverkar dess lukt inte greven.

Dracula har i stort sett samma stridsförmåga som de karpatiske vampyrer som beskrivs i regelverket Det Okända. Följande undantag gäller:

Dracula utför i människoform fyra attacker per omgång. I övriga skepnader utför den lika många attacker som anges vid djurets beskrivning. När Dracula antager formen av en grand danois ska CM använda de data som finns för varg för att avgöra hundens egenskaper.

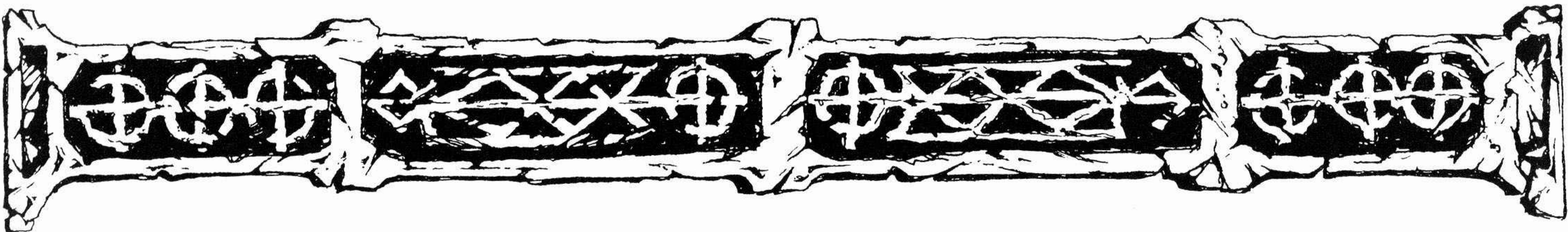
Med hjälp av Svärm kan han tillkalla vargar, fladdermöss, råttor och insekter.

Dracula kan kontrollera människor som har 5 eller färre TÅL kvar på grund av hans bett. Effekten av denna kontroll motsvarar ett A-resultat för besvärjelsen Inflytande. I detta tillstånd har offret driften och förmågan att dricka blod på samma sätt som en vanlig karpatisk vampyr, OVV 125 och förmågan att använda besvärjelserna Sömn och Minnesförlust. Offret kastar en spegelbild, men ogillar speglar och påverkas av ett kors. I övrigt har ett offer i detta övergångsstadium inga fler vampyregenskaper. Om en människa dödas som om hon vore en vampyr när hon befinner sig i detta stadium blir hon riktigt död. Dör hon på ett annat sätt omvandlas hon till en karpatisk vampyr inom 1T10 dagar efter begravningen.

Det finns två sätt att förgöra Dracula. Först ska man köra en trästake genom hans hjärta eller bränna det. Därefter ska man halshugga honom. Om en person använder en stake eller bränner hjärtat men inte halshugger honom förvandlas greven till ett dimmoln. Denna omvandling sker automatiskt och har ingenting med viljan att göra. Dracula kan sedan använda Metamorfos för att återtaga mänsklig form närhelst han kan och vill.

I övrigt fungerar Dracula som en vanlig karpatisk vampyr.





### ALPVAMPYR

STY	105	ITF	90
PCN	65	TÅL	135
VIGH	80	OVV	135
VJST	90	SKRÄCK	6
PER	60	ATT	2/93%

**FÖRFLYTTNING:** Varierar beroende på formen. Dimma eller snö F 50.  
**BESVÄRJELSER:** *Metamorfos (dimmoln, snömoln, råtta)*, Anime-ring av Döda, Temperaturförändring, Väderförändring, Fest, Knota, Halt, Inflytande, Minnesförlust, Mareld, Vindstöt, Svärm, Sömn.  
**IP:** 3780

**FÄRDIGHETER:** Dramatik M 135, Antropologi/Arkeologi M 145, Antikviteter M 125, Konsthistoria M 145, Historia M 145, Hypnos M 130, Undersökning M 132, Legender/Folklore M 145, Etikett M 122, Spårning M 125, Förklädnad M 118, Hazardspel M 125, Förfalskning M 133, Franska M 145, Tyska M 145, Engelska L 120, Italienska L 120, Serbokroatiska L 120.

### Karaktärsdrag

Alpvampyren kastar ingen spegelbild, och står inte ut med att se en reflekterande yta. Om den hamnar i en sådan situation går den fram som en bärsärk och försöker förstöra den reflekterande ytan. Alpvampyren kan inte heller fotograferas.

Alpvampyren måste vila från soluppgång till solnedgång i en kista som innehåller minst ett hekto is från en alptopp minst tre dagar under en given sjudagarsperiod.

**Ett kors** driver bort vampyren om den misslyckas med en allmän VJST-kontroll. Det måste vara ett riktigt kors: det räcker inte med att forma ett tillfälligt kors av två pinnar. Om vampyren klarar VJST-kontrollen försöker den komma runt korset eller lura motståndaren att sänka garden.

Solljus påverkar alpvampyren i begränsad omfattning. Den kan inte använda Metamorfos om den befinner sig i solljus.

Varelsen kan paralyseras om man kör en istapp genom dess bröst eller om man placerar en nyskuren edelweiss på dess bröst eller kistlock. Varelsen kan använda Onda Vägen medan den är paralyserad, men ingen besvärjelse som direkt rubbar istappen eller edelweissblomman. Även om vampyren omvandlar sig genom en Metamorfos är den fortfarande fastnaglad.

Alpvampyren kan endast förgöras om man halshugger den och begraver dess kropp och huvud på skilda platser. Om huvudet och kroppen någonsin återförenas återuppstår varelsen. Om man bränner en eller båda delarna förstörs inte varelsen. Den återvänder inom 1T10 veckor och söker hämnd.

Denna vampyrart har ett stort behov av blod. Den måste dricka människo- eller djurblod tre gånger under en sjudagarsperiod för att överleva. Erfarenheten visar att en alpvampyr nöjer sig med djurblod endast i yttersta nödfall.

Alpvampyrer kan göra sig tvådimensionella för att kunna ta sig genom smala öppningar. Vampyren kan klättra uppför släta väggar med en hastighet av 10 meter per omgång. Den hindras inte av rinnande vatten.

En alpvampyr suger ut 1T10 TÅL per minut från en person som sover, är hypnotiserad, eller under påverkan av Inflytande. Den dricker normalt i 1T10 minuter (eller vad CM finner lämpligt).

Personer som dör på grund av blodsugningen omvandlas till alpvampyrer inom 1T10 veckor. Många alpvampyrer suger inte ut blod tills offret dör, utan dödar istället med våld. Då blir personen inte en ny vampyr. Detta håller nere en eventuell ”befolkningsexplosion”.

Varelsen drabbas av TÅL-förluster men inga Sår från fysiska attacker. Om dess TÅL minskas till noll omvandlar den sig till dimma eller snö och återvänder till sin viloplats, där den återvinner 2T10 TÅL och 2T10 VJST per timme.

En alpvampyr har elevs skicklighet på alla vapen.

### INDISK VAMPYR

STY	100	ITF	100
PCN	80	TÅL	100
VIGH	80	OVV	135
VJST	80	SKRÄCK	6
PER	100	ATT	1)/90%

1) Enligt djurform. I människoform 2.

**FÖRFLYTTNING:** Tiger L 80, ko L 50, kobra L 30.  
**BESVÄRJELSER:** *Fest, Metamorfos (till ko, kobra, tiger), Osynlighet, Förruttnelse, Teleportation, Spökröst, Fullständig Illusion*, Förblinda, Förvrängd syn, Dödliga drömmar, Halt, Kaos, Hetsjakt, Inflytande, Minnesförlust, Dödens kyss, Såra

**IP:** 4590

**FÄRDIGHETER:** Dramatik M 149, Antropologi/Arkeologi M 145, Antikviteter M 130, Konsthistoria M 145, Historia M 145, Hypnos M 145, Undersökning M 132, Legender/Folklore M 145, Etikett M 132, Förklädnad M 145, Ficktjuveri M 145, Förfalskning M 145, Låsdyrkning M 145, Följande språk M 145: engelska, franska, portugisiska, hindi/urdu.

### Karaktärsdrag

Denna vampyr kastar spegelbilder och kan fotograferas.

Åsynen av människoblod är mycket upphetsande för en indisk vampyr. Det är sällan den kan avstå från att frossa i det (CM avgör).

Om vampyren utsätts för solljus får den omedelbart ett kritiskt Sår. Den blir hjälplös och kan inte göra någonting över huvud taget. Den förlorar ytterligare 1T10 TÅL varje vidare omgång den utsätts för solljus. När TÅL sjunker till noll och vampyren fortfarande befinner sig i solljus förintas den.

Vampyren måste vila under dygnets ljusa timmar för att återvinna TÅL och VJST. Den vilar på den nakna jorden inne i ett helgat tempel, oftast i kobraform eftersom kobran vördas av lokalbefolkningen. Under fullmånedagar måste vampyren vila i människoform.

Följande ting skyddar mot en indisk vampyr:

**En lotusblomma.** Doften från en nyplöckad lotusblomma inom en meter får vampyren att lämna rummet eller området. Den kommer att använda Onda Vägen (särskilt Inflytande) för att få någon att ta bort blomman. Om en lotusblomma placerar i ett rum där vampyren vilar måste den omedelbart lämna rummet och den kan inte återvända förrän efter nästa regnfall, oavsett om någon tar bort blomman innan dess.

**Salt.** Vampyren kan inte passera över en obruten saltlinje eller själv bryta den. Om linjen bryts av någon annan kan den passera över öppningen. Varje omgång vampyren kommer i kontakt med salt får den ett medelsvårt Sår med normal förlust av TÅL. Skadan kan aldrig överstiga två medelsvåra Sår men TÅL-förlusterna fortsätter. Det innebär att vampyren inte kan förstöras på detta sätt.

En indisk vampyr kan klättra upp för alla ytor med en hastighet av 6 meter per omgång oavsett deras struktur, så länge ytan kan belastas med dess vikt, när den är i människo- eller kobraform. Vampyren kan även klättra på undersidan av ytor med samma hastighet när den är i dessa former.

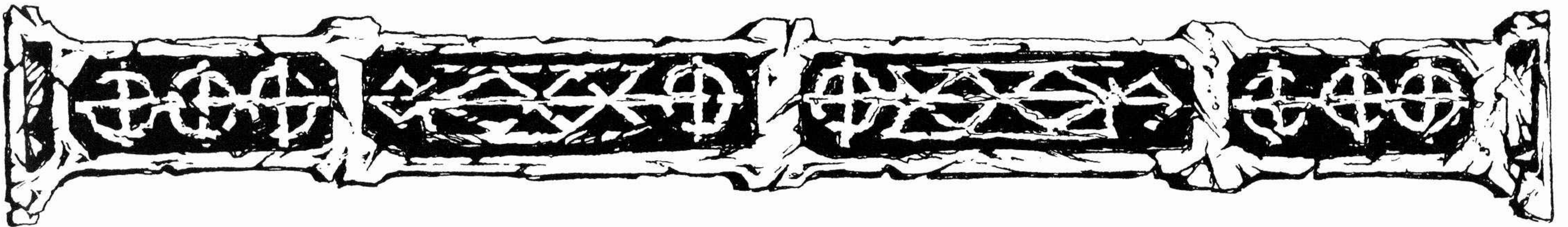
Vampyrens anfall innefattar två steg. Först väljer den ut ett offer med hög PER (60+). Därefter försöker hon få personen att ge gensvar på frågor eller påståenden. När offret svarar använder vampyren besvärjelsen Hetsjakt och förföljer sitt offer tills en av de två går under.

Efter att ha hetsat sitt offer och plågat hans eller hennes själ på alla upptänkliga sätt börjar vampyren suga offrets blod utan att denne vet om det (på grund av besvärjelsen Minnesförlust). Vampyren suger 1T10 TÅL per omgång i 1T10 omgångar.

Vampyren måste döda ett offer en gång per sexmånadersperiod. Om den inte gör det så sjunker dess OVV en poäng. När OVV-värdet sjunker under vissa nivåer förlorar vampyren motsvarande besvärjelser. Den person som dödas av en indisk vampyr omvandlas inte till en vampyr.

En indisk vampyr förintas om den kommer i direkt kontakt med vatten





(oavsett mängden) från floden Ganges. Detta kan vara rätt enkelt att ordna i Indien, men indiska vampyrer har observerats i andra länder, där Gangesvatten kan vara svåråtkomligt. Detta är det enda sättet att göra slut på vampyren.

HUITZOTL

STY	90	ITF	90
PCN	90	TÅL	90
VIGH	90	OVV	135
VJST	90	SKRÄCK	6
PER	90	ATT	4/90%

**FÖRFLYTTNING:** Beror på formen.  
**BESVÄRJELSER:** *Metamorfos (till fladdermus, örn, kolibri, jaguar, fisk, skallerorm, och man eller kvinna av alla hudfärger), Temperaturförändring, Väderförändring, Förmörkelse, Gräslighet, Flygförmåga, Osynlighet, Åskvigg, Tystnad, Dimma, Regn, Vindstöt, Jordskalv, Telekinesi, Teleportation, Spökröst, Spökskrift*, Animering av döda, Dödliga drömmar, Dödliga delar, Onda ögat, Kaos, Inflytande, Minnesförlust, Svärm<sup>1)</sup>.  
<sup>1)</sup>*Svärm kan tillkalla fladdermöss, gamar, kolibrier, pumor, råttor, skallerormar, spindlar, vargar eller örnar.*  
**IP:** 6750  
**FÄRDIGHETER:** Dramatik M 145, Antropologi/Arkeologi M 145, Antikviteter M 145, Historia M 145, Legender/Folklore M 145, Medicin M 145, Förklädnad M 145, Förfalskning M 145, Spanska M 145, Engelska M 145, Franska M 145, Simning (automatiskt, ty Huitzotl kan inte drunkna).

Karaktärsdrag

Don Roberto kastar ingen spegelbild, utom när det finns rök mellan honom och den speglade ytan. Om det finns rök ser man don Robertos spegelbild, men ingen spegling av röken.  
Åsynen av människoblod är stark upphetsande för don Roberto och han kan sällan behärska sin lust att frossa i det (allmän VJST-kontroll med en modifiering på -70, eller någon annan lösning som passar CM).  
Huitzotl skadas inte av solljus, men vissa av hans krafter försvagas. Han kan inte använda Onda Vägen under dygnets ljusa timmar. De besvärjelser som startades innan soluppgången fortsätter att verka utan att don Roberto kan påverka dem. T.ex. om han har formen av en fisk vid soluppgången måste han stanna i denna form tills solen går ner.  
Don Roberto måste vila i 8 timmar för att återvinna TÅL och VJST. Denna vila kan inträffa när som helst men måste ske på jord från ruinerna av ett mexikanskt indiantempel. Don Roberto föredrar att vila under dygnets ljusa timmar när han är som svagast. Under vilan ger don Roberto intrycket av att vara död, men är i själva verket fullständigt medveten om vad som sker omkring honom.  
Följande föremål erbjuder skydd mot don Roberto:  
**Ett krucifix** (en avbildning av Jesus på korset). När don Roberto ser eller vidrör detta föremål skyggar han och lämnar snabbt området. Ett krucifix som placeras på don Robertos viloplats förhindrar honom från att vila där.  
**Vitlök.** Lukten från en vitlök inom en meter får don Roberto att lämna rummet eller området. Han kommer dock att använda Onda Vägen (t.ex. Inflytande) för att få någon annan att plocka bort vitlöken.  
**Salt.** Don Roberto kan inte korsa en obruten saltlinje eller ge den ett brott. Han kan dock använda Onda Vägen för att få någon annan att skapa ett brott i linjen.  
Don Robertos blodsugning drar 1T10 TÅL per omgång. Don Roberto suger i 1T10 omgångar, eller så länge CM tycker att äventyret kräver.  
Don Roberto har inget behov av att dricka blod inom vissa tidsperioder.  
Don Roberto förlorar TÅL från alla former av attacker, men kan inte få Sår av någon form av vapen.

För att förintä don Roberto måste någon bränna vampyrens hjärta. Problemet är att lokalisera hjärtat som togs ut ur vampyrens kropp för flera hundra år sedan. Hjärtat är lättantändligt och fattar omedelbart eld när det kommer i kontakt med en låga. Det tar 1T10 minuter för hjärtat att förstöras. Under denna tid är don Robertos krafter opåverkade, men han kan inte släcka elden själv. När hjärtat väl har förstörts förvandlas don Roberto på ett ögonblick till aska.

ELIZABETH BATHORY

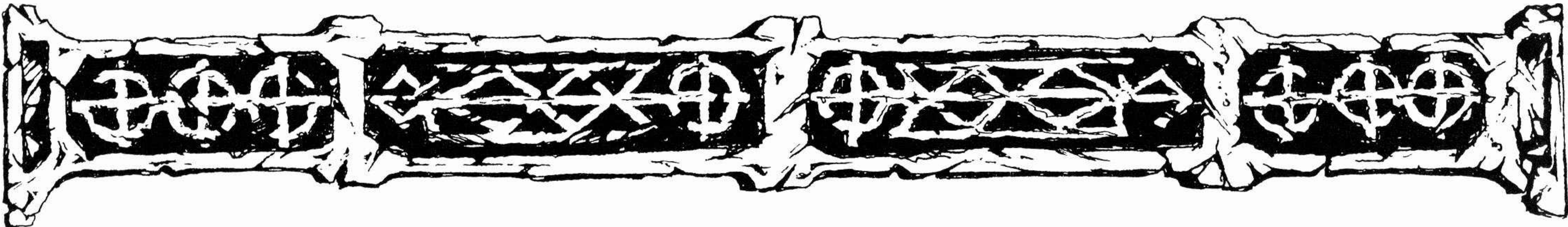
STY	90	ITF	100
PCN	80	TÅL	120
VIGH	90	OVV	150
VJST	110	SKRÄCK	6
PER	120	ATT	2/90%

**FÖRFLYTTNING:** Beror på form. Dimma eller ljusglitter F 25, korp F 75, varginna L 75.  
**BESVÄRJELSER:** *Animering av döda, Skendöd (egen), Metamorfos (till korp, vit varginna, kvinna av alla hudfärger, dimmoln), Fest, Flygförmåga, Tystnad, Dörrsmäll, Dimma*, Förmörkelse, Drömsändning, Onda ögat, Knota, Halt, Kaos, Inflytande, Försköning, Sömn, Minnesförlust, Tillkalla, Svärm, Telekinesi, Teleportation, Fullständig illusion, Vit hetta  
**IP:** 7200  
**FÄRDIGHETER:** Dolk M 145, Dramatik M 165, Antropologi/Arkeologi M 160, Antikviteter M 130, Konsthistoria M 160, Hypnos M 165, Historia M 160, Hypnos M 165, Undersökning M 142, Legender/Folklore M 160, Etikett M 142, Förklädnad M 155, Ficktjuveri M 145, Förfalskning M 145, Antika språk M 160, Moderna språk M 160 (alla europeiska och indokinesiska språk).

Karaktärsdrag

Bathory kastar ingen spegelbild och kan inte fotograferas med film eller elektronik. Alla målningar som föreställer henne har försvunnit på något mystiskt sätt.  
Dagsljus påverkar inte Bathory, men hon kan inte använda Onda Vägen under en timme direkt efter soluppgången eller direkt före solnedgången.  
Bathory kan kontrollera människor som har minskats till 5 eller färre TÅL på grund av hennes blodsugning. Denna kontroll motsvarar ett A-resultat för besvärjelsen Inflytande.  
Bathory måste vila så snart hennes VJST eller TÅL sjunker under 10. I detta vilotillstånd tycks hon vara död. Vilan måste ske på en plats som är associerad med begravningar, t.ex. i en krypta eller ett mausoleum, men hon behöver inte ligga i en kista. Tolv timmars ostörd vila återställer all förlorad TÅL och VJST.  
Följande ting erbjuder skydd mot Elizabeth Bathory:  
**Ett grekisk-ortodoxt patriark-kors.** När Bathory ser ett sådant skyggar hon och lämnar rummet eller området. Om ett patriark-kors hänger över ett fönster eller en dörr kan Elizabeth inte passera genom öppningen.  
**Vitlök.** Lukten av en vitlök inom en meter får Bathory att lämna rummet eller området. Hon kommer att använda Onda Vägen eller Hypnos för att få någon att ta bort löken.  
**Salt.** Bathory kan inte vidröra salt eller korsa en obruten saltlinje. Men precis som med vitlök kommer hon att försöka påverka någon med Onda Vägen eller sina färdigheter att bryta linjen. Kontakt med salt förorsakar omedelbart ett kritiskt Sår med normala förluster av TÅL.  
**Vildros.** Denna blomma har samma effekt på Bathory som vitlök. Om en vildros placeras på hennes bröst när hon vilar, blir hon fullständigt paralyserad. Men hon kan fortfarande använda Onda Vägen, bortsett från besvärjelser som direkt påverkar rosen.  
**Rönn.** Ett löv från detta träd har exakt samma effekt som en vildros. Bathory måste under en sjudagarsperiod dricka blod från tre kvinnor





som är 25 år eller yngre. Om hon inte uppfyller detta krav, minskas hennes PER med 50 poäng och hennes utseende verkar passa en 50-åring. Om hon misslyckas ytterligare en vecka sjunker PER med ytterligare 50 och hennes utseende passar en 75-åring. Om hon misslyckas en tredje sjudagarsperiod förintas hon för evigt. När Bathory lyckas dricka tillräckligt med blod försvinner alla tecken på åldrande och PER återställs till det normala. Elizabeth Bathorys offer blir inte vampyrer. Hon suger endast blod från kvinnor och föredrar att döda män på andra sätt, t.ex. genom att vända dem mot varandra.

Bathory blodsugning drar 1T10 TÅL per minut. Hon håller normalt på i 1T10 minuter eller så länge det passar CM.

Bathory skadas inte på något sätt av vanliga vapen.

När Bathory använder besvärjelsen Flygförmåga omvandlas hon till en moln av dansande gnistor så länge besvärjelsen varar. I detta tillstånd kan hon inte skadas över huvud taget.

Det finns två sätt att förinta Bathory. Om hon träffas tillräckligt många gånger av salt så förintas hon. Om man kör en trästake genom hennes hjärta blir hon fullständigt hjälplös under en minut. Sedan använder hon besvärjelsen Flygförmåga för att undkomma. När Bathory är i detta hjälplösa tillstånd ska man sätta eld på hennes kropp som då är mycket lättantändlig. Inom tre omgångar har den förbränts och lämnar inga spår efter sig.

## NISHI OKA

STY	100	ITF	100
PCN	100	TÅL	150
VIGH	100	OVV	—
VJST	100	SKRÄCK	8 <sup>1)</sup>
PER	100	ATT	2/100% (6/155%) <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Skräckvärdet beror på hur lång tid som förflutit sedan Oka senast drack blod. För varje fullständig sjudagarsperiod som har förflutit sedan Nishi drack blod minskas Skräckvärdet med 1.

<sup>2)</sup> Oka har normalt två attacker per omgång. När han använder sin stridskonstfärdighet kan han göra sex attacker per omgång.

**FÖRFLYTTNING:** Som en människa.

**BESVÄRJELSER:** Inga

**IP:** 1600

**FÄRDIGHETER:** Tanto/Dolk M 155, Katana/Långsvärd M 155, Jo/Klubba M 155, Ninjato/Wakizashi/Kortsvärd M 155, Yari/Spjut M 155, Kastspjut M 155, No-dachi/Tvåhandssvärd M 155, Daikyu/Långbåge M 155, Han-kyu/Kortbåge M 155, Naginata/Hillebard M 155, Stridskonst M 155, Dramatik M 172, Antropologi/Arkeologi M 180, Hypnos M 155, Undersökning M 139, Mekanik M 155, Medicin M 155, Överlevnad M 155, Spårning M 130, Förklädnad M 155, Sprängteknik M 155, Ficktjuveri M 155, Förfalskning M 155, Låsdyrkning M 155, Simning (automatisk, Nishi Oka kan inte drunkna).

## Karaktärsdrag

Nishi Oka kastar ingen spegelbild och kan inte heller registreras med kameror eller elektronik.

Nishi Oka förintas omedelbart av solljus.

Varje dag måste Nishi Oka vila i lotusställning på en underjordisk plats som är fullständigt skyddad mot solljus. I detta läge är vampyren orörlig och kan inte skydda sig själv mot angrepp.

Följande ting erbjuder skydd mot Nishi Oka:

**En skål okokt ris.** En skål, oavsett storlek, som placeras i ett rum tvingar Oka att omedelbart lämna detta. Han kan inte gå in i rummet förrän skålen är borttagen.

**Salt.** Nishi Oka kan inte passera över en obruten saltlinje. Han kan inte bryta linjen själv.

**Mi-rin sake.** Doften från denna särskilt söta variant av sake inom en meter tvingar Oka att lämna rummet eller området.

Nishi Oka angriper med list och överraskning, precis som en ninja. Om han använder stridskonst får han sex attacker per omgång. Han kan inte skadas på något sätt av några som helst vanliga attacker.

När vampyren har dödat ett offer sliter han itu kroppen (ett A-resultat vid en särskild styrkekontroll i kolumn 2) och dricker blodet som droppar från resterna. När han är klar efter 1T10 minuter kastar han kroppen och uppsöker sitt gömställe.

För att förinta vampyren måste man uppfylla två villkor. För det första måste man köra en trästake genom vampyrens bröst när han befinner sig i vila. För det andra måste vampyren bli halshuggen och man måste fylla dess mun med okokt ris. Om man bara uppfyller ett av dessa två villkor försvinner vampyren fullständigt efter 1T10 minuter. Han kommer tillbaka till platsen, återställd till full förmåga, vid midnatt nästa fullmåne.

## EZRA PROVIDENCE CABOT

STY	100	ITF	100
PCN	60	TÅL	125
VIGH	80	OVV	135
VJST	130	SKRÄCK	6
PER	60	ATT	3/90%

**FÖRFLYTTNING:** Beror på form, fladdermus F 35, orm L 30, dimma F 25.

**BESVÄRJELSER:** *Skendöd (annan), Metamorfos (till fladdermus, svart orm<sup>1)</sup>, dimmoln, ung kvinna), Fest, Förmörkelse, Spökljus, Osynlighet, Kaos, Mareld, Dörrsmäll, Telekinesi, Spökskrift*, Animering av döda, Förblinda, Förvrängd Syn, Drömsändning, Onda Ögat, Halt, Inflytande, Tystnad, Minnesförlust, Teleportation, Spökröst

<sup>1)</sup> Använd de data som anges för mamba. Denna typ av svart orm är dock inte giftig.

**IP:** 5940

**FÄRDIGHETER:** Klubba M 145, Musköt M 115, Dramatik M 152, Antikviteter M 130, Konsthistoria M 170, Historia M 170, Undersökning M 149, Etikett M 149, Spårning M 130, Förklädnad M 115, Ficktjuveri M 135, Förfalskning M 135, Låsdyrkning M 135.

## Karaktärsdrag

Cabot kastar inte spegelbilder och kan inte heller avbildas på film eller elektroniskt. Han kommer bara att försöka hindra bruk av dessa ting om de används aktivt för vampyrjakt.

Den enda inverkan solljus har på Cabot är att han inte kan använda Metamorfos under dygnets ljusa timmar. Han stannar i den form han hade vid soluppgången tills solen går ner.

Cabot måste vila 8 timmar i sin kista för att återvinna TÅL och VJST. Han föredrar att vila på dagen eftersom han är svagare då. När han vilar befinner han sig i en lätt trans, och kan höra ljud i närheten och använda Onda Vägen.

Cabot kan klättra uppför och under alla ytor, oavsett struktur, med en hastighet av 6 meter per omgång.

Cabot dricker blod från offer som är hjälplösa på något sätt, t.ex. sovande, under Inflytande eller drogade. Blodsugning drar 1T10 TÅL per omgång och varar 1T10 minuter eller så länge CM finner lämpligt.

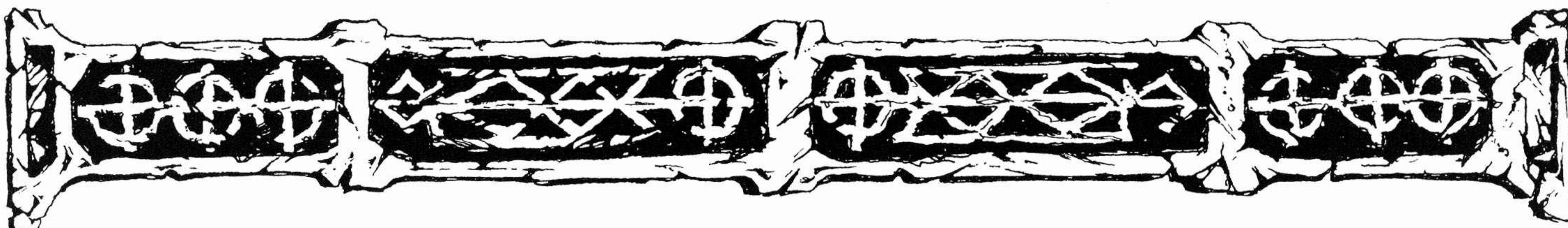
Cabot kan kontrollera människor som har reducerats till 5 eller lägre TÅL på grund av hans bett. Denna kontroll motsvarar ett A-resultat för Inflytande.

Cabot får normala TÅL-förluster från alla attacker men erhåller normalt inga Sår. Men om man slår på honom med ett kors eller krucifix ger detta ting skador och Sår som en vanlig väpnad attack.

Cabot måste dricka blod minst en gång var sjätte månad, eller förintas permanent. För att vara på den säkra sidan brukar han göra det en gång var tredje månad.

Följande ting erbjuder skydd mot Ezra Cabot:





**Ett kors eller ett krucifix** (men inte ett improviserat korsformat föremål). När Cabot ser ett sådant föremål skyggar han och lämnar området snabbt. Om man placerar ett kors eller ett krucifix i hans kista kan han inte vila där.

**Vitlök.** Lukten från en vitlök inom en meter tvingar Cabot att lämna rummet eller området. Han kommer att använda Onda Vägen för att få någon att ta bort löken.

**Salt.** Cabot kan inte korsa en obruten saltlinje eller påverka den direkt. Däremot kan han med Onda Vägen påverka någon annan att göra ett brott i linjen.

Det finns tre sätt att förintas Ezra Cabot:

- Man kör en trästake genom hans bröst. Detta ger ett A-resultat för väpnad strid. När Cabot har ett kritiskt Sår och TÅL når noll förintas han.
- Man placerar ett kors eller krucifix på hans bröst när han vilar. Detta förorsakar ett omedelbart A-resultat för väpnad strid. Cabot ligger paralyserad och förlorar TÅL tills den kristna symbolen blir borttagen, eller hans TÅL når noll, då han förintas. Cabot kan använda Onda Vägen, men han kan inte utföra en besvärjelse som direkt påverkar korset.
- Om Cabot får tillräckligt många träffar i närstrid från ett kors eller krucifix så får han ett kritiskt Sår och TÅL minskas till noll. Då förintas han.

## ORIENTALISKA VAMPYRER

STY	75	ITF	90
PCN	75	TÅL	90
VIGH	45	OVV	135
VJST	50	SKRÄCK	6
PER	90	ATT	1/60%

**FÖRFLYTTNING:** Beror på form. Regnskur F 50.

**BESVÄRJELSER:** *Metamorfos (till råtta, sångfågel, eldfluga eller regnskur)*, Animering av döda, Fågelsång (se nedan), Fest, Dödliga delar, Drömsändning, Halt, Inflytande, Sömn, Minnesförlust, Svärm  
**IP:** 2970

**FÄRDIGHETER:** Dramatik M 135, Antropologi/Arkeologi M 145, Antikviteter M 125, Konsthistoria M 145, Historia M 145, Hypnos M 130, Undersökning M 132, Legender/Folklore M 145, Medicin M 138, Etikett M 122, Spårning M 125, Förklädnad M 123, Ficktjuveri M 138, Hazardspel M 110, Förfalskning M 138, Låsdyrkning M 138, Alla kinesiska dialekter M 145, Engelska E 105, Franska L 120, Ryska E 105.

## FÅGELSÅNG, en unik besvärjelse

Typ:	UND	Kolumn:	VJST
Kostnad:	20/anv	Räckvidd:	Ej tillämplig
OVV:	135	Effektyta:	30 m radie

Den orientaliska vampyren kan inte träda in i en boning utan att ha blivit inbjuden. Den använder därför Metamorfos och förvandlar sig till en sångfågel, oftast näktergal, och slår sig ner nära ett fönster. Där sjunger den under 1T10 minuter och använder denna unika underkastelsebesvärjelse. CM slår en gång och avläser sedan ett resultat för varje lyssnare vid hans eller hennes VJST.

Resultatnyckel:

- E = Lyssnaren tycker om sången. Nästa gång han eller hon hör sången anses VJST vara 5 steg lägre när man avgör resultatet.  
D = Samma som E, men -10 på VJST.  
C = Samma som E men -15 på VJST.  
B = Samma som E men -20 på VJST.  
A = Personen bjuder fågeln att komma in.

Alla de avdrag personen har fått på VJST vid tidigare sångtillfällen läggs samman när han eller hon lyssnar på sången.

## Karaktärsdrag

Orientaliska vampyrer kastar spegelbilder och kan avbildas fotografiskt och elektroniskt.

En gång per dygn måste vampyren tillbringa en timme i en urna som innehåller aska från dess kremering. Varelsen går in i och ut ur urnan i form av en regnskur i miniatyr. När den befinner sig i urnan är den totalt osynlig, men kan inte göra något eller använda Onda Vägen. Efter en sådan viloperiod har den återvunnit alla förluster av TÅL och VJST.

Varelsen påverkas inte av solljus eller vatten.

Vampyren måste dricka blod från en levande människa minst en gång per dygn. Den punkterar en artär med en spetsig nagel och slickar i sig blodet som rinner ut. Den suger 1T10 TÅL per timme och håller på i 1T10 timmar. Offer som dör i denna process omvandlas endast till orientaliska vampyrer om mördaren så vill. Vampyren föredrar att offren förs till dess tillhåll av animerade lik, vilka bryter sig in i offrets boning och för bort honom eller henne med våld.

Vampyren får normala förluster av TÅL, men inga Sår från vanliga attacker. När dess TÅL når noll omvandlar den sig till regn och flyr till en urna.

Man kan skydda sig mot den orientaliska vampyren med hjälp av **rökelse**. Lukten av rökelse inom tio meter får vampyren att skygga och lämna området.

Den orientaliska vampyren kan förintas på tre sätt:

- Om man hindrar den att dricka blod från en människa förintas den när 24 timmar har förflutit från det att den senast drack blod.
- Om man förstör alla dess begravningsurnor kan den inte finna en viloplats och förintas.
- Om man fyller dess urna med saltvatten under en minut samtidigt som vampyren vilar i urnan förintas den.

## MAKEDONSK VAMPYR

STY	90	ITF	90
PCN	75	TÅL	120
VIGH	90	OVV	135
VJST	90	SKRÄCK	6
PER	45	ATT	2/90%

**FÖRFLYTTNING:** Beror på form. Dimma F 25.

**BESVÄRJELSER:** Skendöd (egen), Skendöd (annan), Förblinda, Förvrängd syn, Metamorfos (till dimma), Temperaturförändring, Väderförändring, Förmörkelse, Drömsändning, Onda ögat, Halt, Kaos, Inflytande, Åskvigg, Försköning, Tystnad, Regn, Vindstöt, Jordskalv, Sömn, Minnesförlust, Svärm, Dimma

**IP:** 3105

**FÄRDIGHETER:** Den makedonska vampyrens färdigheter är desamma som den hade i sitt tidigare liv. Den besitter aldrig samma imponerande uppsättning färdigheter som dess mycket mäktigare släktingar som förekommer i denna bok.

## Karaktärsdrag

En makedonsk vampyr kastar ingen spegelbild och kan inte avbildas på film eller elektroniskt.

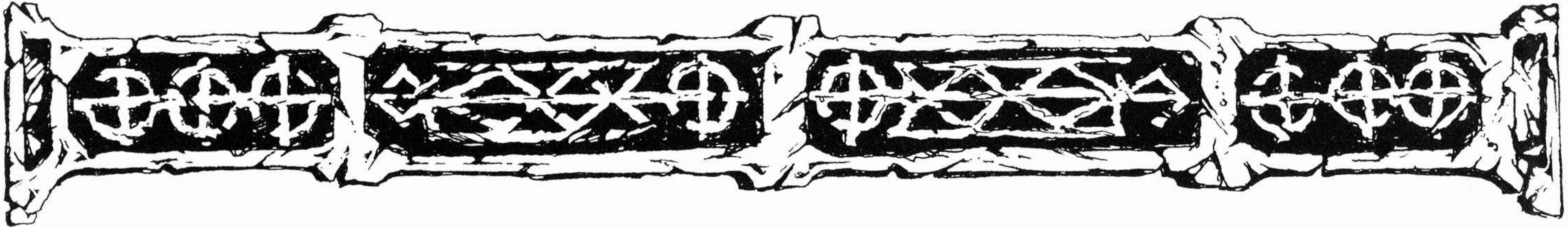
Vampyren måste vila under dygnets ljusa timmar. Om den vilar i en grav (sin egen, någon annans, eller en som den grävt själv) kan den återvinna TÅL och VJST. Om den vilar någon annanstans återvinner den inga poäng. Istället förlorar den 1 TÅL och 1 VJST varje timme tills den tagit sig till en grav eller gått under. När TÅL når noll under sådana omständigheter förintas vampyren.

En makedonsk vampyr kan inte korsa havsvatten eller rinnande sötvatten av egen kraft.

Vampyren kan göra sig tvådimensionell så att den kan passera genom smala springor.

Den kan klättra på alla vertikala ytor med en hastighet av 6 meter per omgång. Däremot kan den inte klättra på undersidan av ytor.





Vampyrens Svärm kan tillkalla fladdermöss, råttor eller kråkor.  
Vampyren suger 1T10 TÅL per minut och håller på i 1T10 minuter.  
Vampyren förlorar TÅL men får inte SÅR av vanliga attacker (undan-  
taget välsignade vapen). När dess TÅL närmar sig noll förvandlar den sig  
till Dimma och flyr till sin viloplats.

Alla människor som dödats av en makedonsk vampyr, oavsett döds-  
sättet, omvandlas till en makedonsk vampyr vid första fullmånen efter  
dödsfallet. Man kan förhindrar detta genom att köra en trästake genom  
likets hjärta före fullmånenatten.

Följande ting erbjuder skydd mot makedonska vampyrer:  
**Alla goda religiösa symboler** (kors, davidstjärna, yin-yangsym-  
bol, m.fl.). Vampyren skyggar och flyr från sådana föremål.

**Vitlök.** Lukten från en vitlök inom en meter får vampyren att lämna  
rummet eller området. Vampyren kan använda Onda Vägen för att få  
någon annan att ta bort vitlöken.

**Salt.** Vampyren kan inte korsa en obruten saltlinje. Den kan inte själv  
göra något som bryter linjen, men den kan tvinga någon, t.ex. med hjälp  
av Onda Vägen.

**Stormhatt.** Denna ört ger samma effekt som vitlök.  
**Vildros.** En vildros har samma effekt som en vitlök.  
Man kan förintä en makedonsk vampyr med följande ting:

**Vildros.** Placerar man en vildros på en vilande vampyrs bröst förintas  
vampyren omedelbart.

**Rönn.** Om man placerar ett löv från detta träd på en vilande vampyrs  
bröst förintas den omedelbart.

**Trästake.** Om man kör en trästake genom vampyrens bröst förintas  
den omedelbart.

**Ett bladvapen** (t.ex. svärd) eller **en projektil** (t.ex. en kula eller  
ett kastspjut) som har välsignats av en grekiskortodox präst förorsakar  
normal väpnad skada på en makedonsk vampyr. När vampyren har fått  
ett kritiskt Sår och dess TÅL faller till noll förintas den.

**Solljus.** Om vampyren utsätts för solljus förintas den inom 1T10  
omgångar, om den inte lyckas ta sig in i naturligt mörker (ej Förmör-  
kelse) innan dess.

THORMUND HALLDORASSON

STY	120	ITF	80
PCN	100	TÅL	120
VIGH	120	OVV	110
VJST	100	SKRÄCK	6
PER	100	ATT	1/120%

**FÖRFLYTTNING:** Beror på form. Uggle F 50, Dimmoln F 25.  
**BESVÄRJELSER:** *Metamorfos (till dimmoln, uggle), Dimma,*  
Inflytande, Svärm, Tystnad, Åskvigg  
**IP:** 1320

**FÄRDIGHETER:** Svärd M 175, Hillebard M 175, Kastspjut L 130, Rid-  
ning L 120, Förklädnad M 155, Dramatik M 148, Etikett M 155, Historia  
M 145, Moderna språk M 145 (svenska, danska, norska, isländska,  
tyska, franska, italienska, engelska).

Karaktärsdrag

Thormund kastar en spegelbild och kan fotograferas. Han kan vistas i  
solljus men kan då inte använda några besvärjelser.

Thormund måste vila sex timmar per dygn för att återvinna VJST och  
TÅL. Han måste vila i form av en uggle i ett levande träd.

Två saker ger skydd mot Thormund Halldorasson: **rökelse** och **frä-  
scha äppelblommor**. Om Thormund kommer inom 5 meter från något  
av detta, skyggar han och lämnar rummet eller området omedelbart. Om  
han träffas av äppelblommor ger de skada som vanlig väpnad strid.

Thormunds Svärm kan tillkalla, förutom insekter, även ugglor och  
islandshästar.

Thormund har samma klätterförmåga som en makedonsk vampyr.  
Däremot kan han inte göra sig tunn.

Thormund Halldorasson måste dricka blod från en levande människa  
minst en gång var sjunde dag. Hans bett suger 1T10 TÅL per minut och  
han håller på i 1T10 minuter. De som dödas av Thormund blir inte  
vampyrer. Om han inte får sitt blod förintas han.

Thormund förlorar TÅL men kan inte skadas i vanlig strid. När hans  
TÅL når noll, omvandlar han sig till dimmoln och flyr. Det finns tre sätt att  
förintä Thormund. Antingen använder man äppelblommor (se ovan) eller  
avhåller honom från blod, eller så tillgriper man den tredje metoden:  
halshuggning. Om någon lyckas hugga av Thormunds huvud ("Avsett  
mål") med en yxa eller en hillebard är vampyren förintad för evigt.

JACKSON DE LA CROIX

STY	40	ITF	100
PCN	135	TÅL	60
VIGH	40	OVV	135
VJST	80	SKRÄCK	6
PER	100	ATT	2/40%

**FÖRFLYTTNING:** Beror på form. Dimma F 25.  
**BESVÄRJELSER:** *Metamorfos (till dimma), Tidsstopp*  
**IP:** 540  
**FÄRDIGHETER:** Kastspjut M 190, Dramatik M 149, Antropologi/Arkeo-  
logi M 145, Antikviteter M 130, Konsthistoria M 145, Historia M 145,  
Legender/Folklore M 145, Etikett M 132.

Karaktärsdrag

De la Croix kastar en spegelbild och kan fotograferas. Detta är viktigt för  
honom idag, eftersom videomediet är på tillväxt i rockbranschen.

Jacksons Tidsstopp skiljer sig från den vanliga. När han använder den  
får han automatiskt ett A-resultat. Till och med S.A.V.E.s sändebud  
påverkas fullständigt. Men alla personer som bär en indalo av silver är  
fullständigt opåverkade.

Jackson skadas inte av solljus, men han kan inte använda Onda Vägen  
under dygnets ljusa timmar, oavsett om han befinner sig i solljus eller  
inte.

De la Croix måste vila åtta timmar för att återvinna TÅL och VJST.  
Han kan vila närhelst och varhelst han önskar, men han föredrar att göra  
det under dagen när han inte kan använda Onda Vägen. När han vilar ser  
han ut att vara död. Han andas inte, hjärtat slår inte, kroppen är kall och  
händerna ligger prydligt i kors över bröstet. Detta utseende är dock  
bedrägligt. Vampyren kan höra ljud i närheten och kan vakna av dem.  
(Gör en allmän iakttagelsekontroll för att se om han vaknar.)

Följande ting erbjuder skydd mot Jackson de la Croix:  
**En indalo av silver** gör bäraren immun mot Jacksons Tidsstopp.  
**Alla goda religiösa symboler** (t.ex. kors, krucifix, davidstjärna,  
yin-yangtecken). Jackson flyr inte inför åsynen av sådana men kan inte  
komma närmare dem än en meter.

**Mynta.** Lukten från ett myntblad inom en meter får Jackson att  
lämna rummet eller området.

**Vitlök.** Denna ört har exakt samma effekt som mynta.  
**Salt.** Jackson kan inte korsa en obruten saltlinje eller själv bryta den.  
Jackson Jammer måste suga blod från en människa minst en gång  
under en fjortondagarsperiod. Om han inte gör detta förintas han. Hans  
blodsugning tar 1T10 minuter subjektiv tid.

I närstrid kan Jammer anfalla två gånger per omgång. Han förlorar  
TÅL av alla slags anfall men kan inte såras. Om hans TÅL närmar sig eller  
når noll omvandlar Jackson sig till dimma och drar sig tillbaka för att vila.

Den som vill förintä Jackson Jammer måste köra en trästake genom  
hans hjärta, lägga kroppen i en träkista och snurra runt kistan i cirklar.  
Om staken körs genom kroppen men båda de övriga kraven inte uppfylls  
förblir Jackson "död" tills staken tas bort eller förstörs av tidens tand.  
När staken är borta vaknar Jammer och återvänder till sina sedvanliga  
aktiviteter som musiker och vampyr. Om alla tre stegen genomförs är de  
la Croix fördriven till det Okända och kan inte hitta tillbaka till vår värld  
någonsin.



# ÖVERSIKT

— av Desmond Kearney, Kurator vid  
S.A.V.E.s Centralarkiv —

*This living hand, now warm and capable  
Of earnest grasping, would, if it were cold  
And in the icy silence of the tomb,  
So haunt thy days and chill thy dreaming nights  
That thou would wish thine own heart dry of blood,  
So in my veins red life might stream again,  
And thou be conscience-calm'd. See, here it is —  
I hold it towards you.*  
— Keats —



Det faktum att vi är så fascinerade av vampyrer är ett märkligt fenomen, som är mystiskt till sin natur och dunkelt till sitt ursprung. Vampyrerna figurerar i våra folksagor, i vår poesi och i vår skönlitteratur. Likt konungar över våra värsta fador skrider de in i våra filmer och våra mardrömmar. Och varför? Varför just *detta* monster av alla monster? Kan det vara så att vi mitt i det fruktansvärda och skräckinjagande anar oss till något nästan skrämmande mänskligt — en förfärlig varelse med ett mänskligt ansikte? För kom ihåg: en gång *var* de här varelserna människor. *En* gång levde de mitt ibland oss och delade kanske våra innersta drömmar, farhågor och förhoppningar. Nu, då de befinner sig i detta fruktansvärda, förändrade tillstånd, förkroppsligar de våra värsta skräckvisioner, och det faktum att de fortfarande är så lika oss — till utseendet, till rörelsemönstret och ibland till uppförandet — gör att dessa fador tränger sig nära in på oss.

Denna antologi, som sammanställts av Societas Albae Viae Eternitata, är en källa till information om den kanske mest skrämmande av alla varelses från det Okända, nämligen vampyren. Följande sidor beskriver en mängd vampyrers dåd och illgärningar. Var och en av vampyrerna bör betraktas som exempel på en specifik vampyrtyp. Även om den information vi har tyder på att vampyrer som Dracula och Elizabeth Bathory är unika — d.v.s. att de bör betraktas som specialfall snarare än som representanter för en grupp med liknande särdrag och egenskaper — så kan vi inte vara säkra på att så är fallet. Någoting måste ha förorsakat deras fasansfulla omvandling till vampyrer. Någoting måste ha stöpt den form deras vampyrism har tagit sig. Dracula och Bathory kan mycket väl vara exempel på låt oss säga transylvanska respektive ungerska vampyrer. Saken är emellertid den, att vi inte träffat på några andra vampyrer som liknar dem.

Berättelserna i antologin är lika mångskiftande som vampyrerna. Här finns bidrag från poeter från det gamla Grekland, från mongoliska banditer, från kvartsbackar i allamerikanska fotbollsserien, från japanska filmregissörer och från S.A.V.E.s egen uppsättning av professorer och romanförfattare. Alla dessa människor har råkat på vampyren på dess hemmaplan och trots detta lyckats återvända hem med livet i behåll för att berätta för oss om sina möten.

## Vad är en vampyr?

Ordet "vampyr" kommer från det ungerska "vampir", vilket som vi alla vet är det namn under vilket varelsen blivit känd. Det förekommer emellertid andra benämningar i de flesta östeuropeiska och balkanska språk. Bayrarna kallade t.ex. baron Anton Garnier, den mest kände alpvampyren, för "der Nachtzehrer", och det är ett ord som vi träffar på i hela Bayern och därtill i Schweiz. Hephaistion och hans makedonska vampyrer kallas på sin sägenomspunna hemort för "Vryolakas" samt på ön Santorini, som de nu plågar med sin närvaro, för "Vrukulakos". Dracula själv går under namnet "Strigoiul" i delar av det moderna Rumänien. Listan kan göras lång, men de tidigaste namnen på varelsen kommer alla från Östeuropa, som inte för inte av S.A.V.E. fått namnet Vampyrernas Vagga.

Ganska övertygande bevis till trots kan vi inte vara säkra på att vampyrismen hade sitt ursprung i Vampyrernas Vagga. Allt vi vet är att folken i denna region var de första som gav namn åt varelserna (eller åtminstone var de första som gav dem namn som nådde våra öron). Kina, Japan, Indien och Latinamerika har alla en långvarig tradition av vampyrlegender, och ingen mindre än Job talar om den gåtfulla Hon som "dwäljes och lefwer på kliporna" och vars "afkomma äfwenledes suger blod".

I de västeuropeiska staterna var man uppenbarligen distanserade av sina östra grannländer, då det gällde att bli medveten om monstret mitt ibland oss. Före det tidiga sextonhundratalet hade praktiskt taget ingen västeuropé hört talas om varelsen och det var inte förrän skriften *Travels of Three English Gentlemen* utgavs 1734, som ordet "vampyr" gjorde sitt intåg i språket:

*"Dessa Vampyrer antagas vara aflidna Personers Kroppar, som tagits i besittning af onda Andar, hvilka på Natten stiger upp ur sina Grafvar, suger blod af många af de Lefvande och därigenom förstör dem."*

— *Harleian Miscellany, vol IV* —

Inte långt därefter blev varelsen något mer än bara ett med fruktan framviskat namn, då *Traite sur les Apparitions*, skriven av den berömde vampyrologen dom Augustin Calmet, gjorde

Vaggans rika vampyrlära tillgänglig även för läsare i Västeuropa. När dessa berättelser först nådde Västeuropa, gav de en definition på "vampyr", som senare vetenskapsmän, däribland vår organisations egna, i hög grad modifierat. På den tiden trodde man att en kraft utifrån tog den avlidnes kropp i besittning. Idag tror vi att det är den dödes livskraft, som efter att ha förvridits till fasansfull ondska av det Okända, tagit den egna kroppen i besittning.

Hur mångskiftande de än är, har alla vampyrer två ting gemensamt:

- Alla har de en gång varit levande människor. Efter döden har deras livskraft blivit kvar i kroppen efter att på ett mycket grymt sätt ha förvridits (som vi ovan påpekade).

- Varelserna måste livnära sig på mänskligt blod för att överleva i sitt vampyriska, icke-döda tillstånd.

Alla de vampyrer som omtalas i denna antologi har åtminstone dessa två särdrag. Det gäller även den omstridda Dödsninjan, som är så okonventionell som en vampyr kan bli. Därefter skiftar egenskaperna från vampyr till vampyr, men de flesta har åtminstone något av följande kännetecken:

### 1. Sårbarhet inför solljus

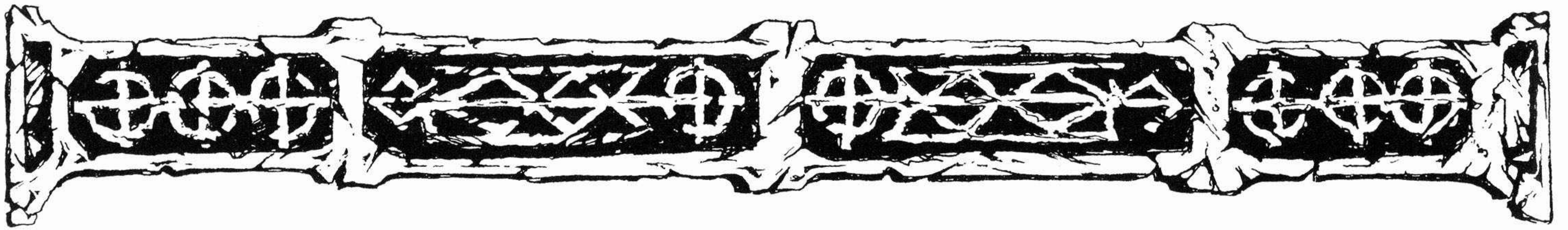
Vissa vampyrer påverkas inte av solljus, men de flesta får sin kraft minskad av det. Åter andra förgörs då de utsätts för solljus. Då de ju är Mörksens varelses, har vampyrerna allra minst en spänd relation till ljuset. Detta torde förklara det faktum att många av dem inte har någon spegelbild eller fastnar på film.

### 2. Häftig reaktion mot livsbejakande symboler

Med "livsbejakande symboler" menas sådana ting som framställer livets värde, godhet och mening. Som framgår av resonemanget nedan, är en sådan syn på livet fullständigt motbjudande för vampyren. När varelsen konfronteras med en livsbejakande symbol, reagerar den därför med en blandning av avsky, ursinne och skräck. I de flesta fall kan symbolerna användas till att skrämja bort vampyren och ibland kan varelsen till och med förgöras med hjälp av dem. De flesta symboler hamnar inom en av två huvudkategorier:

- Natursymboler framställer jordens egen





vitalitet, d. v. s. dess friskhet och dess förmåga till självförnyelse. Givetvis framstår denna egenskap som både främmande och fientlig för vampyren. Natursymboler innefattar allt från mineraler (t. ex. salt) till växter (t. ex. vitlök och rönn).

- Religiösa symboler framställer en bättre och ljusare syn på evigheten än den så kallade "evighet", som vampyren drabbats av. När vampyren konfronteras med dylika symboler, blir han eller hon obarmhärtigt påmind om eländet i det egna "livet efter detta". Som religiösa symboler räknas kors och krucifix, davidsstjärnan samt den rökelse som används i många österländska religiösa ceremonier.

### 3. Inskränkning i rörelseförmågan

Vissa vampyrer kan inte korsa rinnande vatten eller andra naturliga hinder. Orsaken till denna vanligt förekommande motvilja mot vattendrag är oklar. Kanske är förklaringen att vattnet med sina livgivande och renande egenskaper påminner om de natursymboler som nämndes ovan och därför utgör en total motsats till alla de ting vampyren står för. En annan tänkbar förklaring är att vattnets ständiga rörelse så starkt kontrasterar mot den fasansfulla enformigheten i vampyrens tillvaro.

En annan inskränkning i rörelseförmågan är att många vampyrer inte kan gå in i sitt offers bostad utan att först ha fått en inbjudan. Härifrån härrör troligen vampyrens tillrättalagda argument att "ingen blir vampyr utan att vilja det", vilket alltså sägs trots allt det svek och våld som varelsen använder för att dra in sina offer i Mörkret. Än en gång: trots att inskränkningar av den här typen är vanligt förekommande hos vampyrer, kan det inte nog betonas att många vampyrer inte alls berörs av dem.

### 4. Särskilda förintelsemetoder

De flesta vampyrer påverkas inte av de angreppssätt och anfallsmetoder som normalt används om man vill tillfoga en människa skada. Denna osårbarhet är fullkomligt logisk, ty eftersom varelsen inte längre är mänsklig, berörs den inte heller längre av de faror som hotar människolivet. De vanligaste sätten att förgöra en vampyr är att beröva den det blod den åtrår och behöver, att utsätta den för ljus samt att på ett eller annat sätt attackera den med ett rituellt eller traditionellt vapen.

Naturligtvis var den information rörande dessa frågor, som sammanställdes av dom Augustin Calmet och andra tidiga vampyrologer, begränsad om man ser till allmän tillämplighet. Deras observationer rörde ju enbart vampyrer som påträffats i Vampyrens Vagga. Senare tidens forskning, däribland sådan som utförts inom S.A.V.E., har visat att vampyrismen på

vissa fjärran belägna platser radikalt skiljer sig från den form som 1700talets vetenskapsmän beskrev. I samtliga dessa fall har det varit så att det inte bara varit vampyren som blivit upptäckt, utan även urgamla och rika traditioner som berättat om varelsens uppträdande och svagheter.

Alltsedan Augustin Calmets dagar, då vampyren för första gången blev känd och förklarad för den västeuropeiska allmänheten, och fram till vår egen tid har den utgjort ett ämne som undvikits av seriösa prosaförfattare, men varit av största intresse för poeter. Diktare som Goethe, Byron, Keats, Scott och Baudelaire, för att nu bara nämna några, har alla skrivit om vampyrer. Kanske finns det ett gott skäl för detta. Poeterna, som ju mera än prosaförfattarna är sysselsatta med det själens inre landskap som våra förhoppningar och farhågor utgör, har sett vampyren som om den på något sätt förkroppsligade tre av människans värsta skräckvisioner, nämligen liv utan hopp, lust utan kärlek, och död utan frid. När vi ser på vampyren, ser vi sålunda på våra egna skräckvisioner. Emellertid är de former dessa visioner tagit sig lika mångskiftande som vampyrerna.

### Liv utan hopp

*Her lips were red, her locks were free,  
Her locks were yellow as gold,  
Her skin was white as leprosy,  
The Nightmare Life-in-Death was she,  
Who thicks man's blood with cold.*  
— Coleridge —

Ingen vampyr kan någonsin hoppas på något annat än att fortsätta sin tröstlösa tillvaro. Däri ligger den stora skillnaden mellan människan och den varelse som påminner om henne. Du och jag kan planera för en framtid som är något litet bättre för oss själva och för våra närmaste, men vampyren kan bara planera för att hålla sig själv vid liv och (tänk er bara!) hans enda framtidsutsikt är att göra just detta i tusentals och åter tusentals år.

Vampyrerna i denna antologi ger uttryck för denna hopplöshet på en mängd olika sätt. Det mest uppenbara exemplet är det som visas av den makedonska vampyren, vars speciella typ av vampyrism är den mest smittosamma vi träffat på. Jefferson Turner, som är en av våra mest framstående utsända, besökte en gång ön Santorini och hjälpte där till att förgöra en sådan vampyr. Hans bandinspelade vittnesmål — vilket här återges med hans tillstånd — återfinns på Centralarkivet i Dublin och avslöjar mera av vad han personligen kände inför erfarenheten än vad det bidrag gör, som han lämnat till denna antologi. Därför är det vår övertygelse, att vad han säger förtjänar att uppmärksammas av fler

organisationsmedlemmar än den begränsade skara som sitter i centralstyrelsen.

"Jag är van vid skräck vid det här laget, dr Kearney. Ni känner till mina möten med spöket i Pompeji, varjaguarerna och onaquin i södra Mexiko. Det kan kanske tyckas som om jag klarade mig ganska bra den här gången också, men det var någonting hos de här varelserna som skrämde mig bortom vanlig skräck, bortom de vanliga tankeimpulser som säger till en: 'Du är illa ute, grabben, så stick härifrån!' Saken var den att någonting gjorde att jag för ett ögonblick kunde se världen med vampyrens ögon. Och det, dr Kearney, är en fasansfull upplevelse. Det hemska är att de bara håller på att föröka sig hela tiden. Deras antal kan fördubblas på två veckor och fruktansvärt nog uttrycker de inte någonting väsentligt med att föröka sig.

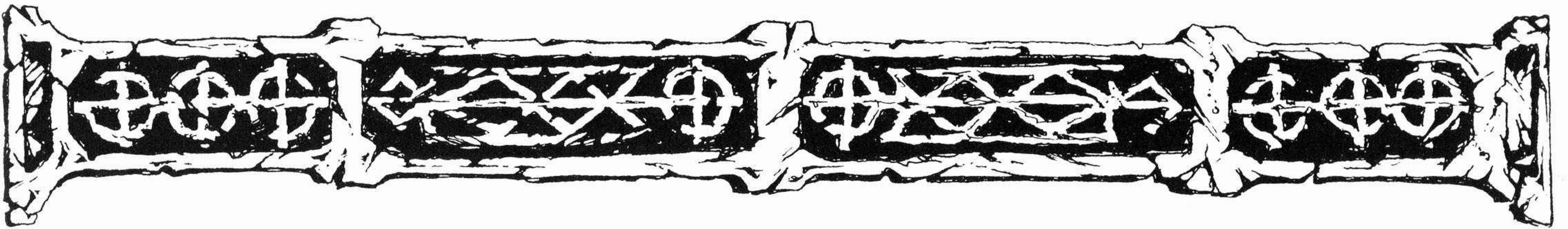
Vad jag menar är, att det inte är som med människor som skaffar barn, som de hoppas skall bidra till och njuta av en bättre värld. Inte heller är det som med djur, som producerar sina små därför att det helt enkelt verkar rätt och riktigt. De makedonska vampyrerna tillskapar fler vampyrer helt enkelt för att de vill ha fler vampyrer. De vill ha fler varelser som styrs av driften att suga blod och åter blod, av driften att hålla igång ett liv som bara går ut på att suga blod. De är som bakterier, som fördubblas och fördubblas tills det inte finns något utrymme kvar åt dem — d. v. s. inget blod kvar att suga — och som sedan börjar dö ut. De tar livet av sig med sin förtvivlade drift att suga blod, helt enkelt därför att de blir så fixerade vid tanken på var de skall få tag i nästa droppe blod, att de inte kan tänka på någonting annat. Det är nästan som om det vore något ont i sig att se världen på det sättet. Och det ligger något ännu mera ont i att veta att man ser världen så och ännu värre är det att vilja att andra skall se den på det sättet, även om man själv måste förgöras för att de skall se den så."

Turners tankar kretsade kring det fruktansvärda i vampyrens världsbild: att världen är en hemsk, tröttsam och meningslös plats och att alla borde se den på det sättet.

Även om hans vampyrism inte tillnärmelsevis är lika smittosam som de makedonska vampyrernas, är Dödsninjan Nishi Oka besatt av samma vansinniga begär efter blod. Den totala slumpmässighet med vilken han väljer sina offer, det faktum att han aldrig bär någon annan dräkt än ninjakrigarens samt hans vana att göra morden till en grym sport, vittnar om en livsförnekelse som är ännu värre än de makedonska vampyrernas. Nishi Okas existens är en enda lång hyllning till den meningslösa förstörelsen. Medan det finns skäl att tro att de makedonska vampyrerna i stort sett bara sköter sina egna vanvettiga angelägenheter, finns det all anledning att förmoda att Oka fröjdas åt och njuter av det grymma i sin verksamhet.

Kanske kommer livsförnekelsen allra mest desperat till uttryck hos Elizabeth Bathory, som utan tvivel är en av de mäktigaste vampyrer Organisationen har träffat på. De dokument som finns med i denna antologi ger upphov till hypoteser om anledningen till denna desper-





tion. Samma fruktansvärda förnekelse som Turner fann hos den makedonska vampyren visar sig hos henne på andra, ofta mer subtila sätt. För det första tyder Bathorys besatthet att dricka unga kvinnors blod för att bevara sin egen skönhet på en tillvaro som är lika vanvetlig som de makedonska vampyrernas och på vissa sätt till och med värre. Medan Hephais-tion och hans barn suger blod och åter blod bara för att kunna fortsätta att suga blod, tror Bathory att hon suger blod för att kunna bevara sin skönhet. Sålunda vittrar de unga kvinnliga offrens skönhet bort och dör för att hålla Bathorys konstgjorda, perverterade skönhet vid liv. Det finns emellertid också andra sätt, på vilka hennes liv och tillvaro som vampyr utgör ett hån mot de föreställningar, som vi vanliga anständiga människor har, om hur vi skall fortleva efter döden. Hennes brutala ockulta riter förhånar alla anständiga religiösa sedvänjor, och det dystra faktum att hennes barn helt och hållet försvunnit ur hennes historia tyder på att hon ansett sina efterkommande vara utan värde.

Emellertid finns det tecken på att Bathorys skönhet irriterar henne eller åtminstone att hon någonstans i sin plågade, vampyriska hjärna erinrar sig andra former av skönhet, som varar efter döden och som till skillnad från hennes kan föras vidare genom arv. Varför skulle hon annars finna sådant nöje i att plåga manliga konstutövare, när hon ju bara behöver unga kvinnors blod för att överleva och bevara sin skönhet? Det är ingen tillfällighet att romanförfattaren Miroslav Gorba förmodligen var ett av hennes offer, och att romanförfattaren och S.A.V.E.s utsände Flechero Lunares, som träffade Bathory i Budapest och 1979 spårlöst försvann, mycket väl kan vara ett annat. Genom att leka med och gäcka dessa män verkar hon nästan medge att det som konstutövare lämnar efter sig är mera värt än hennes perverterade skönhet och att vad de gör mycket väl kan överleva vad hon är. Ändå är inte de konstutövare som själva blir vampyrer immuna mot denna förtvivlan.

Tag t.ex. Jackson de la Croix, en av detta århundrades liksom förra århundradets mest begåvade musiker, som liksom Gorba och Lunares använt sin begåvning för att behaga en beundrande publik. Ironiskt nog är en av hans stora motståndare, sändebudet Pablo Rodriguez, en stor beundrare av hans musik. Emellertid så har konsten i de la Croix' fall sig själv blivit en förnekelse, ty den fungerar som en mask eller snarare en rökridå bakom vilken han kan dölja sina illgärningar. Om Rodriguez har rätt då han påstår att de la Croix hejdar tiden för att tillfredsställa sina fasansfulla drifter, så är detta den slutgiltiga ironin. I sina mest aggressiva ögonblick — d.v.s. de stunder då han förlänger sin existens — måste de la Croix ställa sig utanför tiden. Då han redan förnekat allt, finns bara tiden kvar, och eftersom den inte betyder någonting för hans ändlösa och me-

ningslösa sökande, så förnekar han den också. Av de grundläggande skräckvisioner som vampyrerna frammanar inom oss är denna — liv utan hopp — den djupaste och mest långtgående. Den andra skräckvisionen — lust utan kärlek — är närmast en del av den första. Den rör oss kanske ännu mera direkt, eftersom den är mer närliggande i våra liv.

## Lust utan kärlek

*I see a lily en thy brow*

*With anguish moist an fever dew*

*And on thy cheeks a fading rose*

*Fast withereth too.*

— Keats —

Den andra av de stora skräckvisionerna speglas ytterligt väl i ett av Michael O'Boylans brev till Lise Rochateau. I brevet diskuterar han hennes i hans tycke onödigt vänliga gensvar på den uppvaktning som bestods henne av baron Anton Garnier, alpvampyren. I sin svartsjuka fördunklar O'Boylan ämnet en smula, och då han talar om ämnet lust är han ett barn av sin tid. All sin indignation och alla sina överdrifter till trots lyckas han emellertid väl fånga hur vampyrens besatthet gör glädjen urholkad:

”...inte heller borde jag ha tvivlat på Dig, det är en sak som är säker. Men Lise, från första kvällen i villan var det som om Du stod på samma sida som baronen på bekostnad av Dina trogna vänner Gunderhagen och Williams. Och på min bekostnad. Åh Lise, kära Lise, jag vet att Du inte var skyldig till något ont och inte ens till några klandervärda tankar. Nu vet jag det. Men då, när Garnier fjäskade för Dig med sina målningar, med porträtten på *sina fyra fruar, vilka alla hade dött i unga år*, var det ofattbart att Ditt enda svar var att lovprisa hans 'konstnärliga temperament' och 'hans fina konstnärliga handlag'. Ja, varje målning hade en häpnadsväckande likhet med någon eller snarare med 'något', om man nu kan använda ett sådant ord för att beskriva vad som en gång var en levande människa av kött och blod.

Men om Du är den typ av kvinna som baronen dras till, och av hans middagskonversation att döma verkade det absolut som om Du är det, bönfaller jag Dig att förstå varför Gunderhagen och jag blev så oroade för Din skull. Vi kunde inte låta bli att jämföra den vitalitet, den friska färg och den sunda hållning, som följde Dig vart Du gick likt en hänförd svärm av fjärlar, och Din energi och äkta kärlek till livet med de livlösa, apatiska ansiktena på porträtten, vilka inte visade några som helst tecken på att de där ögonen eller de där bleka kinderna någonsin hade inrymt liv. Ty Gunderhagen och jag insåg gradvis men med stigande klarhet, att Din vitalitet var precis vad Baronen ville åt och han ville åt den intill besatthetens gräns. Därför spelade han förtjust från början och hade aldrig för avsikt att *dela* Din vitalitet med Dig, utan att *suga den åt sig* och *uppsluka den*. Åh, min stackars, stackars kära!”

Sida efter sida fortsätter O'Boylan på liknande

sätt, men han har redan kommit till poängen: att vampyrens åstundan går ut på att lägga beslag på och förbruka snarare än att njuta av och ta del. Alla former av välbehag, vare sig det rör sig om enkla, grundläggande njutningar, kärlekens och konstens mera subtila njutningar eller den religiösa hänförelsens högsta lycka, utgör för vampyren enbart slöjor, som döljer dess blodsbegär. Sålunda är dessa former av välbehag utan värde med vampyrens ögon sett och deras enda syfte är ett svart självhån.

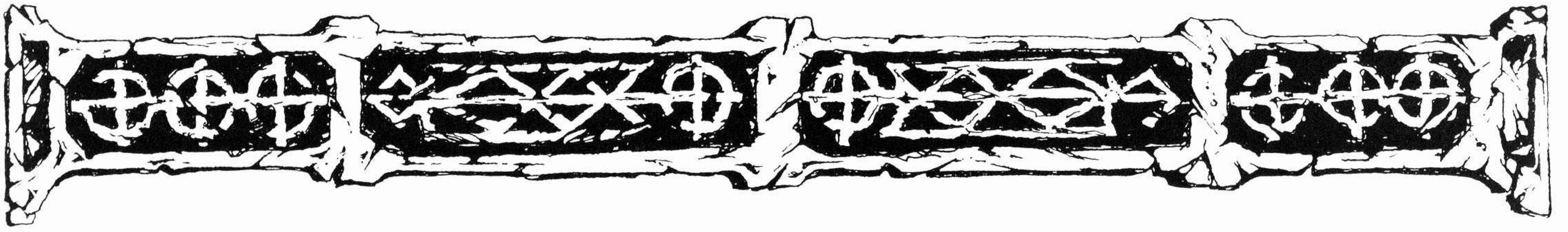
Bland de vampyrer som finns beskrivna i antologin utgörs kanske det tydligaste exemplet härpå av den narkotikahandel som Li Chang kontrollerade. Narkotikamissbrukarens liv påminner starkt om vampyrens på så sätt att det består i ett kärlekslöst sökande efter lindring, belöning och överlevnad. Missbrukaren åtrår narkotikan samtidigt som han hatar den, på samma sätt som vampyren förhåller sig till det blod som han är så besatt av. Lis verksamhet får en att dra sig till minnes Turners beskrivning: ”Det är nästan som om det vore något ont i sig att se världen på det sättet...och ännu värre är det att vilja att *andra* skall se den så.” Det verkar nämligen nästan som om Li, då han insett att han inte kan smitta alla med sin vampyrism, erbjuder resten ett substitut i form av narkotikamissbruk.

I jämförelse med Lis omfattande brottsliga gärningar kan baron Anton Garniers dåd te sig milda. Men om man betraktar det hela närmare, märker man att den kriminella anknytningen är nästan lika tydlig när det gäller Garniers nära relationer till bergsbanditerna. (Li hade det ju faktiskt betydligt lättare än Garnier att välja kumpaner. Den österländska vampyren väljer ju ut sina följeslagare bland de döda och behöver därför inte ha så stor övertalningsförmåga!)

Vidare är alpvampyren perverterat förtjust i att maskera sin åtrå efter blod med hjälp av accepterade, ibland även högt värderade, mänskliga sedvänjor. Exempelvis måste man säga att hans märkliga vana att hugfästa minnet av sina kvinnliga offer dels genom porträtt, dels genom giftermål, tyder på något som i bästa fall kan betecknas som ett grymt sinne för humor. Ty det är som den berömde svenske utsände dr Olof Gunderhagen framhöll åtskilliga år efter O'Boylans expedition:

”Det mest slående i fråga om Garnier var den roll han spelade, det vill säga den idealiske renässansälskarens roll. Med detta menar jag helt enkelt att han låtsades vara en damernas man, en poet, som såg alla högre dygder hos sin själs älskade och lovade göra henne odödlig genom sin konst, så att världen skulle kunna komma ihåg både henne och hennes dygder. Vi vet alla hur sången går: 'Hennes ögon är såsom stjärnor, hennes röst är såsom änglars röst och man kan lära sig sann godhet genom att göra som hon gör.' Visst är det så många unga människor och många äldre också, det medger jag gärna, känner inför sin älskade. Otvivelaktigt





var det så O'Boylan kände för mlle Rochateau, och när jag iakttog Garniers inställsamma, spindelliknande beteende vid middagsbjudningen, förstod jag plötsligt allt. Varelsen insåg att O'Boylan *trodde* på denna romantiska filosofi, och han skrattade åt honom, säker som han var på att det, Michaels höga ideal till trots, skulle randas en tidpunkt då Lise villigt skulle offra sitt blod.”

Givetvis var det efter middagen som Garnier så att säga började spela för att ta hem potten. Man erinrar sig härvid vad professor LeChance på ett annat ställe i antologin säger, nämligen att Garnier verkar betrakta ”frammanandet och avnjutandet av den stegrade skräcken” som en konststart. Denna skräckens konststart har sitt ursprung i absolut självsäkerhet och arrogans. Garnier var således fullständigt övertygad om att han till sist skulle kunna göra Lise till sin ”brud”, annars skulle han aldrig ha lekt med situationen som han gjorde de där vinterkvällarna i villan vid Luzernsjön. Blodet är nämligen för viktigt för en vampyr för att den skall riskera att förlora det i ett elegant men onödigt spel.

Professor LeChance anser att anledningen till att O'Boylan lyckades driva bort baron Garnier – vilket kanske skedde för första gången någonsin – var att vampyren blivit medveten om att den kunde förgöras. Om det är korrekt, kan LeChance komma att bli sannspådd, då han förutsäger att Garniers framtida strategi kommer att bli annorlunda och mera försiktig. Emellertid är det tvivelaktigt om vampyren kommer att överge driften att degradera alla värderingar och alla ideal till en täckmantel för den allt överskuggande åtrån efter blod. Den driften har funnits för länge hos honom och flyter i hans ådror i lika hög grad som blodet från hans bedragna och utnyttjade hustrur.

Om Garniers brott och illgärningar äger rum i mörka skrymslen av de värderingar vi håller kära, så är de dåd som Huizotl gjort sig skyldig till om möjligt ännu svartare. Detta kan dock vara svårt att acceptera för oss, givet vår ringa förståelse för de brutala riter som utmärkte vissa av de gamla aztekernas religiösa ceremonier. Visst var aztekernas ceremonier blodiga, men trots att de förefaller så motbjudande utifrån våra moderna normer, utgjorde de ändå ett symboliskt utbyte mellan aztekerna och deras gudar. Som tack för att blod utgöts till deras ära, förväntades gudarna skona folket eller i visa fall hjälpa det. Det vill säga, detta gällde under förutsättning att ceremonierna verkligen VAR ursprungliga och aztekiska och att de inte istället var påverkade av Huizotls fördärvliga inflytande.

Ty den mest skrämmande frågan av alla de som kringgärdar Huizotl kvarstår: Hur länge har han hållit på med sina illgärningar? Om det ”blodsavtal” som han har med folket på landsbygden i Tlaxcala, har gällt i århundraden, som somliga gör gällande, vad är det då som säger

att det inte var Huizotl själv som introducerade de blodiga ritualerna för indianerna vid en tid då dylika ceremonier var vanliga i åtskilliga kulturer? Vad är det då som säger, att han i så fall, med sin omvittnade förmåga att byta skepnad och förändra den omgivande världen, inte sedan såg till att folket hölls i en ständig religiös fruktan, vilket i sin tur gav upphov till en aldrig sinande ström av blodsoffer? Om sådant kunde ske i ett folks religiösa historia, vad är det då som hindrar det från att ske igen, bortsett från den ständiga vaksamhet som utövas av ansvarsfulla organisationer, bland vilka S.A.V.E. har sin givna plats?

Den fara som ligger i botten av alla dessa dödliga maskerader – det element av bedrägeri och illusion som ingår i varje vampyrs dåd – är att vampyrerna med hjälp av sina förklädnader ger läpparnas beaktelse åt vissa ideal som anständiga människor värderar högt. Vi luras att tro på vampyrerna – alldeles särskilt om vi inte insett att de *är* vampyrer – eftersom vi så gärna vill tro att andra delar våra värderingar. Därigenom blir vi bedragna, ty för vampyren är blod det enda värdet och överlevnad den enda dygden.

## Död utan frid

*But first, on Earth as Vampire sent,  
Thy course shall from its tomb be rent;  
Then ghastly haunt thy native place,  
And suck the blood of all thy race.*  
– *Byron* –

Detta är den tredje och sista skräckvisionen och den uppförstoras i de levandes sinnen, eftersom den väntar bortom dödens outgrundliga barriär. De flesta religiösa trosinriktningar utlovar åt dem som förtjänat det en vila från livets ändlösa arbete och bekymmer. Borde då inte de klara bevisen för att vampyren inte kommer i åtnjutande av denna vila efter döden få oss att hysa medlidande med den stackars varelsen? Ingenting kan givetvis ligga längre från sanningen. Vampyrerna är som hajar, som utan uppehåll måste förflytta sig och döda för att överleva.

Emellertid är de ännu värre än så, ty när hajen dödat en oskyldig person, sörjer vi honom eller henne, men vi finner tröst i att personen funnit frid efter döden. Vampyren däremot är inte bara fast besluten att förvissa sig om att dess offer utsätts för det liv utan hopp som diskuterades ovan, utan även att det drabbas av den död utan frid som är de odödas lott. Även om inte alla former av vampyrism är smittosamma, har nästan alla varelserna sett det som sin uppgift att på något sätt störa de dödas sömn. Den ytterst smittosamma form av vampyrism som den makedonska vampyren representerar har behandlats ovan, men den utgör bara ena ytterläget på vampyrernas grymma spektrum.

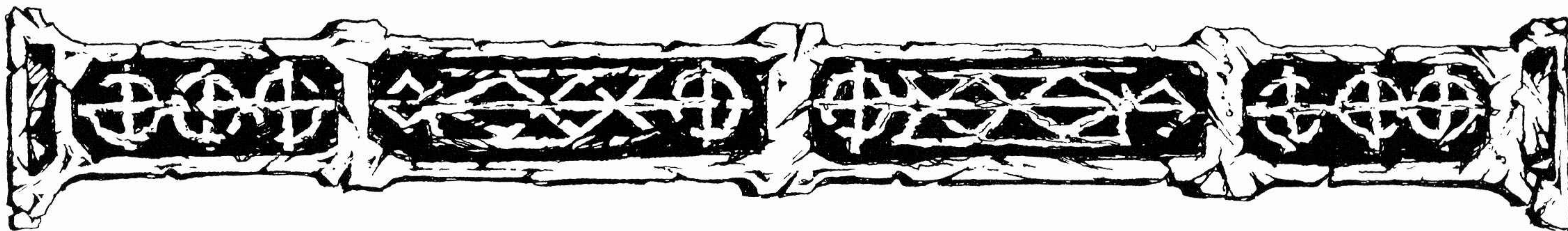
Vi bör även nämna Li Chang som, trots att den orientaliska vampyren sällan tillskapar fler av sin sort, ger liv åt de dödas kroppar för att de skall utföra hans befallningar. Och vem vet om dessa kroppar kan tänka, känna eller varsebli sina omgivning? Vem vet om de känner smärta eller ej då de själlösa och livlösa tvingas ut på sina blodbesudlade uppdrag? Vi kan inte sätta oss in i de tankar som dessa levande döda har, och det kan vi förmodligen skatta oss lyckliga för.

Andra vampyrer för, likt den indiska Bhima Gupta, inte sin olycka vidare, utan överför rastlöshet och trötthet till de levande genom att påverka deras drömmar. Detta är för offret lika tröttande som att bli tömd på blod, eftersom offret, då dess vila blir störd, tvingas leva med trötthet och plågor under sin vakna tid. Drömmarna, som annars är en hälsosam funktion hos hjärnan, vänder sig emot drömmaren. För att Gupta skall kunna åstadkomma denna störning, denna trötthet, som leder till dödslängtan även hos de mest vitala levande, måste offret *lägga märke* till henne. Hennes offer måste tala till henne och medge hennes närvaro på något sätt. Detta påminner märkligt nog om en omvänd seans, där den rastlösa döda försöker få kontakt med den levande, som motvilligt men oundvikligt dras från livet via rastlösheten in i själva döden.

Men i ännu högre grad än Bhima Gupta, den makedonska vampyrens vanvettiga aktiviteter eller de döda som den orientaliska vampyren givit liv åt, är det den tillvaro som Ezra Cabot, vampyren från New England, framlever i, som allra tydligast symboliserar varelsernas fridlösa död. Ty hela Cabots existens imiterar döden och påminner om den på alla sätt, men ändå fortsätter vampyren med sina illgärningar. Cabots hus är beläget i utkanten av den lilla staden Salem, på en avlägsen och isolerad plats, som påminner om de områden som i småstäder vanligtvis brukar reserveras för kyrkogårdar. I denna miljö går Cabot rastlöst omkring i den ”kista” som hans stora trähus utgör. Professor Ellsworth Smythe III skriver i sin artikel om Cabot i denna antologi, att det under årens lopp praktiskt taget endast varit det enda ljus, som då och så rört sig från plats till plats i huset, som talat om för invånarna i Salem att det faktiskt funnits någon ”i livet” i Cabot’s Beacon.

Emellertid har även andra tecken på Cabots överlevnad nått staden, t.ex. hans enstaka uppdykande på offentliga tillställningar, hans gåvor till välgörande ändamål och det faktum att besökare då och då ses komma till hans hus för att sedan aldrig lämna det. Allt detta äger rum i en atmosfär av mysterium och avlägsenhet. Cabot skulle lika gärna kunna vara den mystiske välgöraren i ett testamente, vilket, av de flesta stadsinvånarnas reaktioner att döma, inte ligger långt från det sätt på vilket han uppfattas. Attityden hos de människor som har någon kontakt med vampyren påminner faktiskt på ett märkligt och mycket ironiskt sätt





om den inställning som de levande har gentemot sina döda. Givetvis är de tacksamma för hans bidrag till välgörande ändamål, men de tänker sällan på honom utom vid de tillfällen då hans bidrag kommer in. Trots att S.A.V.E. i årtal lagt märke till en rad misstänkta omständigheter som kringgärdat Cabots aktiviteter, så har folket i Salem, vilka lever och verkar nära inpå mysteriets källa, uppenbarligen inte lagt märke till någonting misstänkt med den gamle excentrikern i utkanten av staden.

I själva verket är det väldigt litet som de alls lägger märke till hos honom. Antingen talar de väl om honom eller också talar de inte om honom alls, på samma sätt som man brukar göra med sina döda. I stadsbornas suddiga, till hälften bevarade, till hälften uttraderade minnen, påminner Cabot allra mest om en vän, som för länge sedan gått hädan och som genom inverkan av de minnesförändringar som årens gång åstadkommer, blir ihågkommen på ett sätt som allt mer skiljer sig från den verklighet som en gång var. Allt detta till trots sitter Cabot på lur i sitt hus i utkanten av staden. På något oförklarligt sätt fortsätter han locka till sig besökare, som kommer på en visit som kommer att vara för evigt.

Här kan även vara platsen för några kommentarer kring Thormund Halldorasson, den såvitt vi vet enda skandinaviske vampyren. Våra kunskaper om honom är ringa, eftersom han har lyckats utöva sina blodiga gärningar i det fördolda; det är först under 1980-talet vi har blivit medvetna om hans existens. Och detta trots att han har existerat i ungefär tio sekler. Han tycks lockas av dödens stora triumf: kriget. Studier i Tyskland tyder på Halldorasson har deltagit i religionskrigen på 1500-talet, Trettioåriga Kriget på 1600-talet och många andra av de strider som har hemsökt Central-europa under seklen. Som en osårbar soldat

vandrar han fram genom massdöden som omger honom. Han sprider samtidigt själv död och förintelse längs sin väg. Men han förvägras den gravens frid som ges åt krigets stupade.

## Slutkommentar

Använd denna bok med förstånd. Även om S.A.V.E. måste medge att informationen i antologin är ofullständig – i vissa fall farligt ofullständig, åtminstone om man med ”fullständighet” menar hopsamlandet av alla fakta – så kan det i dessa texter säkert finnas svar på många frågor. I sin slutkommentar om Ezra Cabot reser professor Smythe ett tankvärt batteri med frågeställningar. Dessa är frågor inom hans specialområde och inte ens en man med hans lärdom och kunskaper kan besvara dem. Professor Smythe är en ärlig man, ty hur kan vi väl någonsin påstå att vi *inte* har några frågor om de märkliga omständigheter som omgärdar vampyrernas liv?

Varför har t.ex. aldrig Santorinis invånare vänt sig mot vampyren Hephaistion, som nat-tetid praktiskt taget behärskar ön? Hur kan vi förklara de år som saknas i Elizabeth Bathorys historia, och vem var den gåtfulle främling som hon rymde med? Och hur är det med luckorna i Jackson Jammers livshistoria, eller har vi fel, då vi tror att de många musiker i New Orleans som motsvarar beskrivningen av hans utseende och hans dåd är en och samme man? Hur är det med de ”observationer” som nyligen gjorts rörande Garnier, Huizotl och själve Dracula? Kommer dessa observationer att kunna verifieras och i så fall: vad kan man göra åt vampyrerna? Hur länge kommer Elizabeth Bathory att kunna hålla sig dold inom den ungerska statsförvaltningen? Är hon när allt kommer omkring överhuvudtaget kvar i Ungern?

Liv utan hopp, lust utan kärlek och död utan frid – dessa är våra tre stora och allestädes närvarande skräckvisioner. Här är *deras* utsända. Oroliga och väntande finns de framför er och befolkar skräckvisionernas mörkaste regioner. Var och en av dem är omgärdad av sin speciella fasa, sin speciella mytbildning och tradition. Här är de: betrakta dem om ni vågar.

Avslutningsvis skulle vi vilja rikta ett varmt tack till några personer, utan vars välvilliga bistånd denna antologi varit omöjlig att sammanställa. Givetvis måste vi börja med direktören för Societas Viae Albae Eternitata, dr Wilhelm Geistmann, utan vars bistånd vi aldrig fått tillgång till nödvändiga hemligstämplade dokument och vars uppsats om Elizabeth Bathory dessutom är av yppersta klass.

De sändebud som hjälpt oss sammanställa materialet och de som med fara för sina liv hjälpt till att samla in det är för många för att de här skall kunna nämnas vid namn. Professor Ellsworth Smythe III har bidragit med initierade kommentarer kring många av uppsatserna (däribland min egen, vars förtjänster till stor del beror på honom och vars brister helt och hållet beror på mig) och förtjänar ett särskilt tack. Detsamma gäller Jefferson Turner för att han givit oss tillåtelse att använda det insiktsfulla muntliga vittnesmål han avgav inför S.A.V.E.s Centralstyrelse och för att han genom sitt tillstånd gjort det möjligt att låta den första svenska översättningen av Bella Troiana förgylla dessa sidor. Inte heller kan man förbigå Henry Katayama, som bidragit med såväl uppsatser som översättningar.

Andra som lämnat stora bidrag till denna antologi finns idag tyvärr inte längre ibland oss. Istället riktar vi därför vårt tack till de efterlevande till Miroslav Gorba, till Terevaldo Roberto Flechero Lunares och givetvis till Michael O'Boylan.



# ANTON GARNIER

— av Jacques LeChance, fil. dr —



an tror allmänt, trots bristen på dokumentation, att alpvampyren härstammar från bergsregionerna i Italien, Schweiz och Bayern. Tidiga legender och berättelser från alperna berättar om bleka män och kvinnor med snö vitt hår, som lever med tjuvar och zigenare och som dricker människoblod för att överleva i det hårda klimatet. Fler och fler av dessa historier har framkommit under seklerna, och de visar sig stämma kusligt väl överens med varandra in i minsta detalj. Överensstämmelserna i dessa folksagor, parade med nutida oroväckande redogörelser för "förstahandsobservationer" av schweiziska bybor och även av turister, ledde till att man fann det vara av yttersta vikt att S.A.V.E. undersökte vad som inträffat.

## 1875: Schmidts expedition

Dr Hans Schmidt, schweizisk medborgare och en mycket respekterad medlem av S.A.V.E., ledde 1875 en expedition till Luzern, i syfte att sprida ljus över de ovan nämnda mystiska legenderna. Alla fem deltagarna dog under mystiska omständigheter. Trots att den officiella dödsorsaken, enligt Luzernpolisens, var att männen blivit överfallna, rånade och mördade av zigenare, har en ytterst hemlig uppföljning av dr Olaf Gunderhagen (vilken innefattade in-

tervjuer av ett flertal vittnen och undersökning av Luzern-polisens arkiv på ett mildt sagt otillåtet sätt) bekräftat våra värsta farhågor. Alla fem männen dog av blodförlust, men inga sår tyder på att de överfallits av rånare. Visserligen har alla människors värdesaker stulits, vilket skänkte trovärdighet åt polisens version, men man fann att kropparna legat spridda med sex kilometers avstånd eller mer från varandra. Det är knappast troligt att en så vältränad och sammansvetsad grupp skulle fortsätta lugnt längs vägen under det att rånare dödade dem en efter en. S.A.V.E. beklagade djupt människans död och svor att gå till botten med mysteriet.

## 1898: O'Boylans expedition — första ögonvitnesskildringen

I över tjugo år efter Gunderhagens upptäckter genomfördes korta, närmast halvhjärtade undersökningar i Luzern-området. Orsakerna till förseningarna och uppehållen var många. De lokala myndigheterna var ytterst ovilliga att samarbeta, eftersom inga nya incidenter rapporterades under denna tid, och man var rädd att publicitet skulle skada den växande schweiziska turistnäringen. År 1897 började dock åter de bisarra mordena, och snart var organisationen på plats i de schweiziska alperna för att avsluta vad dr Schmidt hade påbörjat. Denna

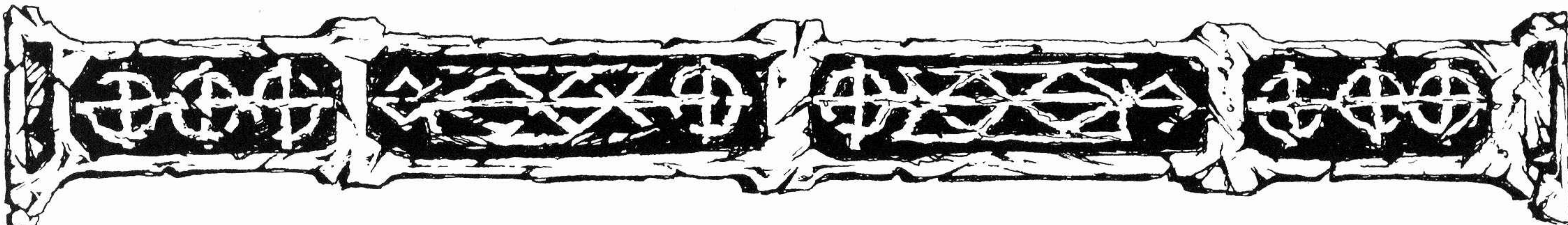
gång var S.A.V.E. mer lyckosam i det att expeditionen ledde till den första bekräftade ögonvitnesskildringen av en alpvampyr.

I januari 1898 samlades S.A.V.E.s sändebud dr Olof Gunderhagen, Michael O'Boylan, Lise Rochateau och Evan Williams i Geneve, för att undersöka banditväsendet och mordena omkring Vierwaldstättersjön. Av en slump (men vad är slump när man har med det Okända att göra?) blev de inkvarterade i baron Anton Garniers villa, som låg högt uppe på en isolerad plats ovanför Vierwaldstättersjön. Baron Garnier visade sig vara den alpvampyr som var ansvarig för det skedda, och han tänkte leda



*Dr Jacques LeChance växte upp i norra Frankrike och fick sin utbildning i Paris, där han doktorerade både i antropologi och arkeologi vid Sorbonne. LeChance har arbetat för S.A.V.E. på ett flertal fält sedan han gick med i organisationen 1964. Dr LeChance är en framstående fältarbetare och en respekterad expert och rådgivare. Han fortsätter en lång serie framstående bidrag till S.A.V.E. med denna artikel rörande Anton Garnier, alpvampyren. —Red.*





gruppen in i en iskall dödsfälla. Gruppen lyckades med nöd och näppe undkomma utan att förgöras av baronen. De lyckades också, med en kombination av tur och hjältemod, att driva bort varelsen från området (även om de inte lyckades förgöra honom). Kort efter expeditionen 1898 siktades flera alpvampyrer.

Det är genom Gunderhagens, O'Boylans, Rochateaus och Williams' ansträngningar som vi har erövrat nästan alla de kunskaper vi besitter om alpvampyren. Vi har bekräftat att alpvampyrer har rest utanför artens hemregion under detta århundrade. S.A.V.E. fruktar att sådana varelser idag besöker Europas och Nordamerikas mest civiliserade delar, även om de uppenbart föredrar kallare områden med långa hårda vintrar. Några rapporter gör gällande att en sådan varelse kan finnas i London; dessa rapporter har dock ej kunnat verifieras. Baron Anton Garnier, den förste observerade alpvampyren, är både starkare och mer förslagen än någon av sina kusiner. Vi förväntar oss att han återvänder till den kända världen inom detta århundrade. Baronen är därför det bästa föremålet för denna studie.

## Baron Anton Garnier: utseende

Med utgångspunkt från både schweiziska legender och diverse ögonvittnesskildringar från det nittonde och tjugonde århundradet, kan man fastslå att alpvampyren är mycket lik den vanliga karpatiska vampyren. Den enda skillnaden i utseende är att alpvampyrens hår nästan alltid är vitt och glanslöst, utom de första timmarna efter det att den har sugit blod, då det återfår sin ursprungliga färg och lyster. Naturligtvis varierar utseendet hos individuella vampyrer. Michael O'Boylan, som deltog i expeditionen 1898, ansåg att baronen var elegant men knappast snygg (det finns dock skäl att ifrågasätta objektiviteten hos denna observation, emedan O'Boylan var mycket ilsken över baronens öppna försök att lägga an på den förtju-sande mlle Rochateau).

O'Boylans rapport beskriver baronens utseende som "...utmejslat. Hans ansiktsuttryck förändrades sällan, utan han behöll sin reserverade, formella attityd. Hans hud var blek och hans ögon var svagt blodsprängda, något som jag knappst lade märke till då. Hans irisar var

transparent djupröda och påminde till färgen mycket om moget rödvin, men var farligt lätt tagna för mörkbruna i det dåliga ljuset. Hans ögonbryn var ganska tunna – faktum är att de var knappst märkbara. Han var slätrakad och hans hår var antingen vitt eller också såpass ljusblont att det såg ut som vitt. Det var alltid välfriserat. Baronen var nästan två meter lång, blek och slank som en bergsask. Hans klädsel gav intryck av rikedom och välvårdad, nästan konservativ smak. Hans naglar var så välmanikyrerade och hans tänder så bländvita att de nästan sken. Även om vid första åsynen hans tänder såg ut som huggtänder, var det något som jag då tog för en synvilla orsakad av mån-ljuset reflekterat i snön."

## Baron Garniers karakteristiska drag

Enligt medeltida schweiziska och norditalienska sägner höll alpvampyren ofta ihop med bergsrövare som tjänade den. Detta tycks dock ha upphört i och med att lag och ordning nått även de mest avlägsna hörnen av Europa. Emellertid tror S.A.V.E. att vampyrerna en-

## Garniers gästabud

*Ur Michael O'Boylans "Fiendens list" (Dublin, 1928)*

**Michael O'Boylan (1877–1928) är en av de mest berömda utforskarna av det Okända. Hans främsta verk, ur vilket denna berättelse om Alpvampyren har hämtats, har blivit beskrivet som såväl "den mest auktoritativa förklaringen av det oförklarliga" som "hysterisk smörja". De kritiska kommentarerna har emellertid blivit allt mer sällsynta i takt med att många av O'Boylans iakttagelser blivit verifierade av hållbara bevis. I utdraget nedan återges en kortfattad berättelse från den första kväll som O'Boylan, hans vänner Lise Rochateau och Olof Gunderhagen samt hans tjänare Evan Williams tillbringade i den villa som tillhörde den gåtfulle baron Anton Garnier.**

Redan från början var det något som kändes fel. Van som jag var vid O'Boylan Manors rymliga elegans, fick jag ändå ett intryck av att mitt anrika fädernehem tedde sig dvärglikt i jämförelse med Garniers villa. Och där låg den magnifika byggnaden ödlig och dyster, tronande på en skrämmande tystnad. Bronsdörrarna tycktes innesluta ett ofattbart mörker på samma sätt som hade de avgränsat en jättelik, gapande mun. Doktor Olof Gunderhagen, som aldrig var den som tövade på målet, begav sig rakt in i dessa olycksbådande käftar. Givetvis var vi tvungna att följa efter honom.

Av några tjänare syntes det inga spår och baronen kunde ha kommit högst en timme innan vår droska anlände. Ändå var huset väl uppvärmt och i oklanderligt skick: till och med ramarna på några porträtt som föreställde tre vackra kvinnor hade nyligen dammats av och polerats. Baron Garnier kom oss till mötes, och Lise och jag blev båda hänfödda av den bankett som hade dukats upp framför oss. Där fanns grönsaker av alla de slag, rykande färskt bröd samt en saftig stek, som var uppvärmd till just den temperatur som baronen föredrog.

"Er kock måste vara en ovärderlig tillgång i ett stort, avsides

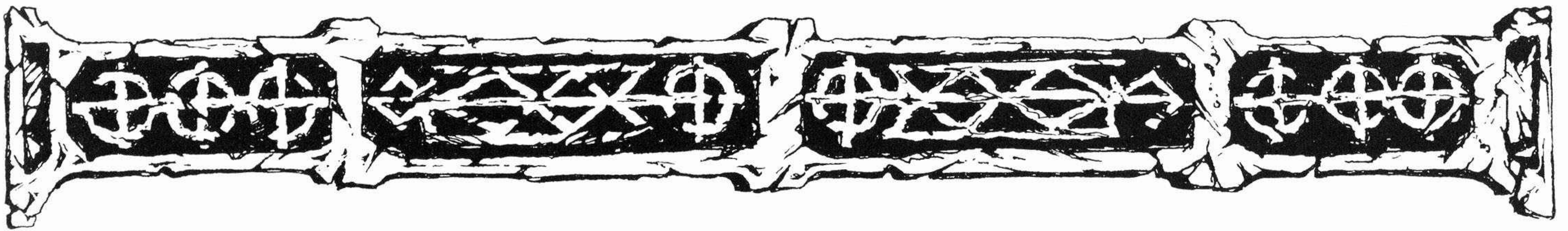
beläget hushåll som detta", anmärkte dr Gunderhagen. "Sannerligen", svarade Baronen. Med sina utmejslade, gulbleka anletsdrag, som var blekare än vanligt i det flackande ljuset från kandelabrarna, fäste han en forskande blick på Lises haka. "Jag tackar er för era vänliga ord, dr Gunderhagen. Var goda och tag plats – ni också mr Williams – ty även om det inte är vanligare i mitt land än i ert att tjänare åter tillsammans med sitt herrskap, så förbjuder min gästfrihet att ni skulle tvingas äta ensam. Mina tjänare har nämligen sedan länge...dragit sig tillbaka."

Vi tog plats runt bordet och snart började en av de minst njutbara måltider jag någonsin intagit i hela mitt liv. Fastän maten var utsökt, kände vi oss alla tre illa till mods och undrade hur vi skulle kunna be om någonting när det inte fanns några tjänare i närheten. Williams var givetvis utom sig av obehag och vågade knappst höja blicken från sin tallrik. Under tiden rörde sig baronen genom konversationen likt en professionell dansör, alldeles särskilt då han kom in på ämnet banditer.

"Och vad var det manne som först fick er intresserad av alpbanditerna, baron Garnier?" frågade Lise. Den värme och den beundran som hördes i hennes röst fick mig att undra vad det manne var som först fått henne intresserad av baronen. "Från början var det ingenting annat än den medkänsla som vi måste ha inför enklare människors olycka, mademoiselle", svarade baron Garnier. Det syntes en antydning till leende på hans trådsmla mun, då hans blick knappst märkbart gled ned från Lises ansikte. "Ja, så är det. Sådan forskning börjar ofta – hur säger man det nu på engelska? Leva ett eget liv? Bandithövdingarnas strategier tjuvar mig och det gör deras modus operandi också..." Han kastade en blick åt mitt håll: "Det är latin för tillvägagångssätt, mr O'Boylan."

Dr Gunderhagen tittade uppmärksamt på mig. Williams undrade om unge herr O'Boylan ville ha vänligheten att räcka honom potatisen. Under tiden satt Lise som hänförd (eller åtminstone var det så





dast gått under jorden och att de har ökat sina kontakter med de större städernas kriminella kretsar.

Om sammanstötningar med baron Garnier och andra påstådda alpvampyrer kan antas vara typiska, verkar det som om varelsen föredrar att undvika närstrid. Istället använder varelsen den Onda Vägen som favoritförsvar. Baron Garnier frammanade svärmar med råttor för att skrämja bort S.A.V.E.s sändebud. (Det faktum att baronen kunde frammana råttor istället för mindre djur som fladdermöss eller insekter tyder på att han – om inte alla alpvampyrer – har exceptionella krafter inom Onda Vägen. Andra alpvampyrer har återupplivat de döda och ofta tvingat sina fiender att kämpa mot forna vänners lik.)

Baronen visade sig vara en svår motståndare också när han tvingades slåss utan sina besvärjelser. Han kunde skada en människa svårt med sina bara knytnävar, vilket dr Gunderhagen förvisso kunde intyga. Ännu sju år efter attacken bar han ärr efter baronens attack. Man bara förmodar att andra vampyrer av samma ras är lika farliga. Även om ingen av expeditionens medlemmar såg Garnier an-

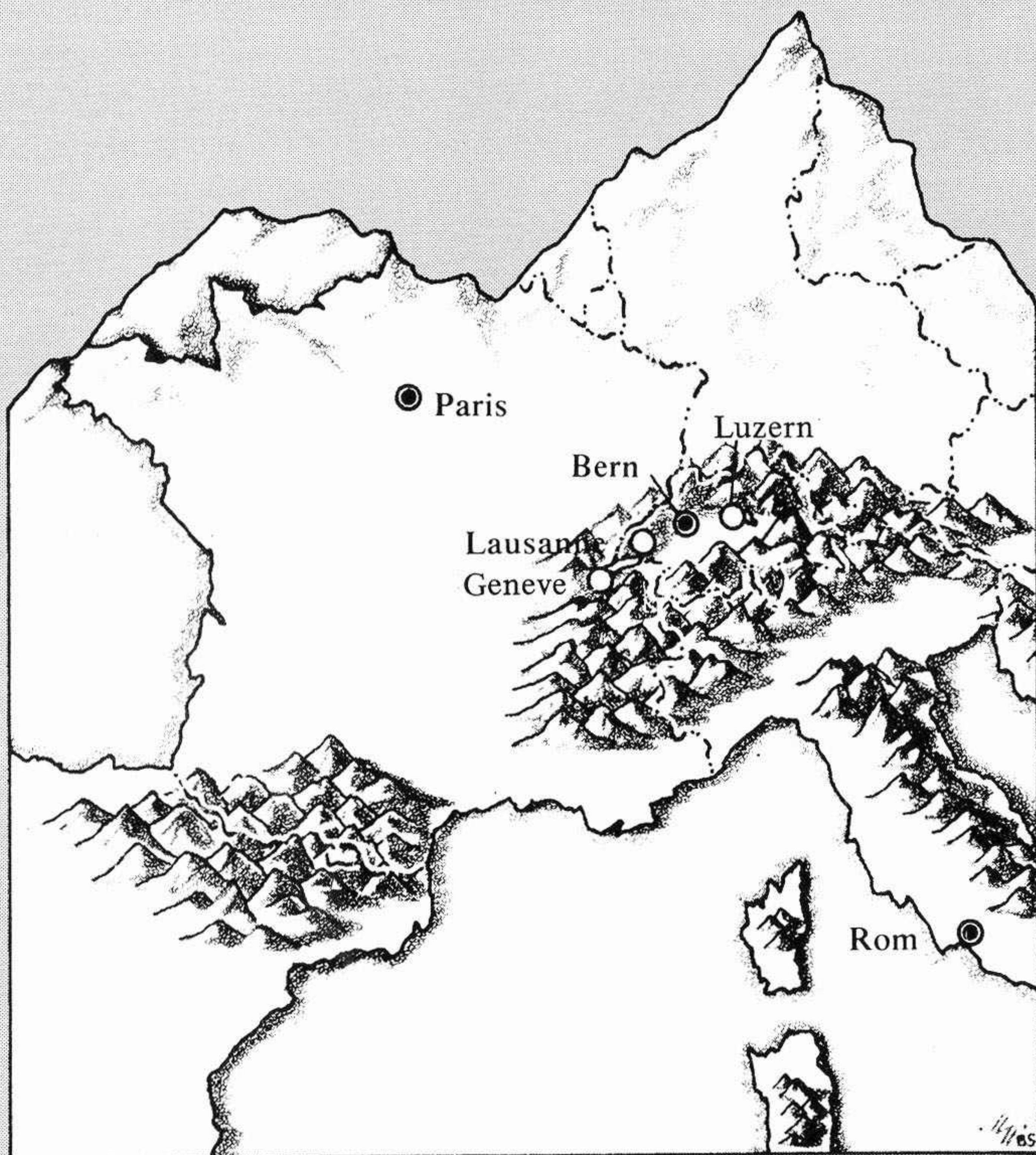
vända något vapen kan vi inte därav dra några slutsatser om alpvampyrens förmåga överlag. Varelserna i de schweiziska legenderna skall vid ett flertal tillfällen ha plockat upp bågar och pistoler och använt dem med förvånansvärd träffsäkerhet. För att citera den australiske filosofen Ian Sedgewick: "Det är säkrare att utgå från att fienden är skicklig med skjutvapen än motsatsen."

## Alpvampyrens personlighet

Vilken student i psykologi som helst kan tala om för dig att det är i det närmaste omöjligt att enkelt åskådliggöra den mänskliga hjärnans inre mekanismer. Man kan därför bara ana svårigheterna att analysera en varelse från det Okända. Det är mellertid av yttersta vikt att vi söker förstå vad som driver alpvampyren, liksom vad den fruktar, så väl som möjligt. Dylig information kan leda till seger över alpvampyrernas släkte, samt naturligtvis rädda livet på sändebud.

Med dessa mål i minnet och väl medveten

om riskerna detta innebär, skall jag försöka analysera baronens beteende med utgångspunkt från O'Boylans observationer. I stort sett verkar det inte vara mycket som skilde Garniers beteende från en normal människas. De största skillnaderna mellan vampyr och människa härrör givetvis från varelsens blodtörst, vilken styr mycket av vampyrens handlande. Detta är dock något som sker i det fördolda, och sällan uppenbart för en mänsklig observatör. Baron Garnier är, likt de flesta vampyrer, expert på att dölja sina onda gärningar och känner sig överlägsen människor genom att han dagligen kan grundlura dem. Garniers överlägsenhet härrör också från maktkänsla – han är trygg i förvisningen att han när som helst kan röja undan varje tänkbart hot. Mot slutet av expeditionen 1898 stoltserade Garnier öppet med sina onda krafter, helt obekymrad om att medlemmarna visste att han var vampyr. Han var helt övertygad om att de inte utgjorde det minsta hot mot honom. Faktum är att om det inte varit för en serie sammanträffanden och en lämpligt placerad istapp hade de varit helt prigsivna åt baronen, men det är en annan historia.



det tycktes mig) alltmedan baronen fortsatte tala, och han växlade från engelska till franska till tyska och till engelska igen. Det var som om språket självt var en förrädisk spindelväv, med vars hjälp han kunde snärja de vackraste av fjärilar.

"Ni förstår, det här studiet av banditväsendet har i årtal bara varit

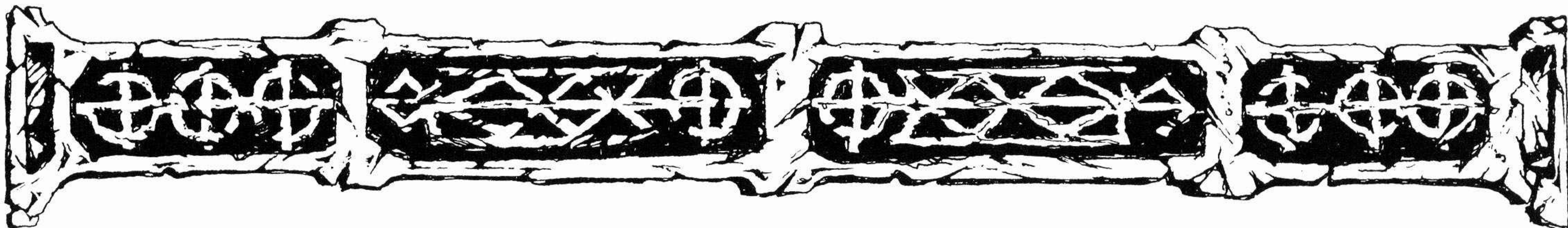
ett sidointresse, som jag så att säga bara hållit vid liv delar och fragment av." "Så att säga", upprepade jag och fick en förintande blick från Lise som svar på mitt inpass.

Baronen klarade strupen och fortsatte tala, alltmedan hans bleka ögon oavbrutet följde Lise genom det flackande skenet från kandelabrarna: "Det är inte ofta som en man med mitt...yrke får tillfälle att ägna sig åt sidointressen. När banditerna befann sig i säkerhet i andra änden av Schweiz, var jag rädd att en alltför ogenerad undersökning av dem skulle få mig att verka...på något sätt uttråkad och excentrisk." Han talade till punkt och betraktade mig sedan oavlatligt och skarpt. Hans ögon, som inte tidigare mött mina, verkade glöda med ett rött sken i den knapphändigt upplysta matsalen.

"Jag ber om ursäkt, mr O'Boylan", sade han med låg och förrädisk melodisk röst. Han böjde sig fram över bordet till dess att hans skugga tornade upp sig framför mig: "Jag glömmer att ni har rest långväga ifrån för att utforska en sak som faktiskt inte borde ha angått er, när ni satt där i säkerhet hemma på Irland. Men nu har ni kommit hit till banditernas vistelseort. De befinner sig nära inpå och jag har lagt märke till att närheten till fienden ofta ger upphov till...den största oro. Som jag sade", fortsatte han, lutade sig tillbaka i stolen och lät sin blick lojt, nästan lättjefullt återvända till Lise, "ni har rest långväga ifrån – över snö, över is och genom en kyla så sträng att den gör kroppen ännu mer uttröttad än vad resan i sig gör. Den här konversationen kan anstå till i morgon. Att döma av de låga molnen och den stillastående luften, är jag rädd att det snart kommer att bli snöoväder. Jag har lärt mig tolka tecknen under mina många år i det här området. Kanske kommer vi att ha flera dagar på oss att fortsätta vår pratstund. Kanske ännu mer än så", sade han och log på nytt.

Han reste sig från bordet och strök med en blek och spenslig hand tillbaka sitt vita hår från pannan. Han bugade och bjöd oss en god natt. Lise följde honom fascinerat med blicken ända tills han lämnat matsalen.





Hur som helst döljer Garnier sin arrogans bakom en mask av aristokratisk charm – en taktik han använt effektivt mot flera S.A.V.E.-sändebud, av vilka många, särskilt under förra århundradet, var välsituerade människor som beundrar sådant. Garniers uppförande, språk och gästfrihet är fläckfria. Hans uppträdande är verkligen aristokratiskt. (Det är inte känt om han verkligen var baron i livet, eller om han antog titeln som en del av sin förklädning när han blev vampyr. Alla europeiska adelslängder nämner endast ett antal "Anton Garnier" som friherrar av Kriens – huruvida det rör sig om förfäder eller honom själv är omöjligt att säga.) Baronens sätt tillsammans med hans rikedom, prestige och de luxuösa omgivningar han föredrar, får honom att verka vara en verkligt charmerande personlighet.

När O'Boylans expedition först anlände till Garniers villa i Luzern blev mlle Rochateau nästan omedelbart attraherad av baronen, vilket klart framgår av O'Boylans förtrytelse i utdraget ur hans rapport. Denna attraktion blev, vilket alla vet som är bevandrade i O'Boylans äventyr, så när deras undergång. Garniers personliga charm, kombinerad med hans förmåga att hypnotisera och styra sina offer med den Onda Vägen gör honom till en formidabel och ytterst subtil fiende. Det kommer till en punkt där sällskaplig charm övergår i en starkare, mer besatt attraktion. Likt en hjälplös mus framför en vajande kobra, faller offret helt under vampyrens kontroll. Att döma av O'Boylans redogörelse styrde Garnier denna skrämmande process av åtrå och attraktion likt en sann mästaregissör.

Faktum är att något som är genomgående i Garniers personlighet är en nästan aristokratisk stolthet i allt han gör. Exempel på detta är de egendomliga målningarna med vilka han högtidlighöll minnet av sina döda hustrur, hans manipulering av mlle Rochateau och slutligen hur han styrde och njöt av den stegrade skräcken i den snötäckta villan.

Alla varelser från det Okända inger fruktan hos människor. Även vissa djur, såsom hajar och människoätande tigrar, ger med sin blotta närvaro upphov till skräck likt den som orsakas av det Okända. På grund av sin känsla av överlägsenhet utstrålar vampyrer en känsla av utdragen stigande fasa. Skräck kan ha många utseenden. Den kan vara en omedelbar, plötslig förskräckelse eller en mera oidentifierbar rädsla, en gryende insikt som inger ängslan och skräck hos offret. En person som blir attackerad av en rabiessmittad hund blir skräckslagen. Hotet är klart definierbart framför honom. En person som har blivit biten av en rabiessmittad hund och som inte har något hopp om att överleva upplever en annan slags rädsla. Hans skräck stegras medan han inväntar den oundvikliga galenskapen och döden. Likväl finns det inget aktivt hot mot honom, åtminstone inte än. Även om skräcken i båda fallen härrör ur de mörka djupen av våra själar, är inte den långsamma gnagande rädslan betydligt grymmare än den paniska förskräckelsen?

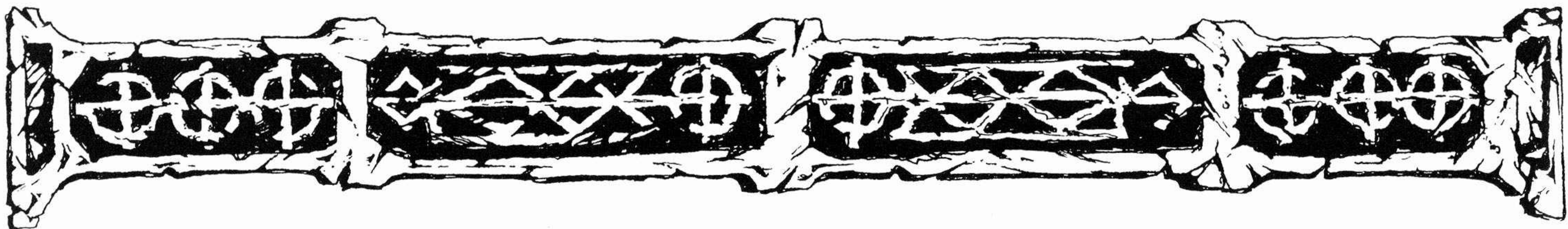
Vem kan föreställa sig vilken skräck, vilka föreställningar, som passerade genom mlle Rochateaus sinne när hon vaknade i gästrummet med porträtten av baronens fyra fruar framför sig och en femte målning färdig så när som på ansiktet, men iklädd samma klänning som Lise själv? Vem visar en tavla innan den är klar, så vida det inte är en gest i sig, ämnad att imponera eller påverka åskådaren? Helt klart är att Garnier njöt av sina offers stegrade fruktan. Jag kan inte för mitt liv förklara detta beteende. Uppenbarligen härstammar det från ren grymhet, något som vi konfronteras med dagligen, även om vi har svårt att förstå det. Å andra sidan, varför leker en katt med en mus innan den dödar den? Ibland kan katten låta musen komma undan av misstag, likväl fortsätter katten att leka. Vi kan se andra exempel på detta beteende också och lika lite förklara dem, likväl förekommer de. Mlle Rochateau var verkligen inte det enda offret för baronens

skräckartisteri. När Lise fullständigt kom under Garniers kontroll, argumenterade hon öppet med sina vänner och försvarade baronens agerande, även när detta uppenbart var ondskefullt, och på så sätt drog hon med sina kollegor i växande skräck, när de såg hur de förlorade henne till baronen.

Mlle Rochateau fortfor att vara Garniers allierade även efter den slutgiltiga konfrontationen mellan O'Boylan och baronen och hjälpte vampyren att med nöd och näppe undkomma. Desperat hängande avvärpnad ut genom ett fönster, bröt O'Boylan en istapp från det överskjutande taket, när Garnier kom emot honom och stötte den i bröstet på den framstörtande vampyren. Denne kollapsade omedelbart och raglade baklänges in i den motsatta väggen. Långsamt förändrades hans utseende och löstes upp i ett dimmoln tillsynes fastnaglat av istappen. Till O'Boylans fasa störtade Lise fram innan han hann reagera och ryckte bort isvapnet från det kokande dimmolnet. Molnet svävade ut genom fönstret och försvann ut i mörkret. Även vid randen av sin undergång var Garniers makt över Lise stor.

Likväl återvände inte Garnier. Hade han sökt upp Lise under de närmast påföljande månaderna är det mycket troligt att hon hade varit förlorad för evigt. Kunde han ha återvänt? Om så är fallet, kan det ha varit något som liknar rädsla som avhöll honom? Kanske det slags rädsla som ibland hemsöker svagare vampyrer också kan finnas hos baronen. Vid olika tillfällen i våra liv ställs vi öga mot öga med vår egen dödlighet. Vampyren å andra sidan är fullt kapabel att leva i evighet, något vampyren förväxlar med vad vi menar med odödlighet. Denna förväxling bidrar förmodligen till vampyrens arrogans, hans tro på sin egen överlägsenhet. En vampyr är bara odödlig såtillvida att den inte kan dödas, då den ju inte lever. Vi vet dock att den kan förgöras. I villan vid Vierwaldstättersjön blev kanske Garnier konfronterad med möjligheten att han själv kunde förintas. På sätt





och vis kanske baronen kan ha insett att hans egen "odödlighet" långt ifrån var säker. Likväl som en människa kan upptäcka nya värden i sin omgivning efter att ha konfronterats med sin egen dödlighet, så kanske baronen insåg bräckligheten i sin egen existens och tappade sin falska känsla av trygghet.

Kanske är det möjligt att använda vampyrens egen arrogans mot den. De flesta vampyrer tror att deras erkänt stora krafter är obegränsade, och inser inte sin egen sårbarhet förrän det är försent. Detta kan vara vampyrernas svagaste punkt. Det kan mycket väl vara så att nästa grupp från S.A.V.E. inte kommer att få chansen att utnyttja denna svaghet. Efter som han är medveten om att hans fiender faktiskt kan förgöra honom, kan Garnier komma att visa sig vara än mer vaksam och listig än tidigare. Om Garnier verkligen blivit förvarnad av expeditionen 1898 så var hans kanske enda övriga större svaghet hans totala inriktning på kvinnliga offer. Utifrån hans koncentrerings på Lise, hans kortlivade "brudar" och hans sätt att i det närmaste helt ignorera de manliga medlemmarna i O'Boylans expedition, kan vi gissa att han bara suger blod ur kvinnliga offer, och även om han dödar män så gör han det på andra sätt än med blodsugning.

## Vad hände med Garnier efter 1898?

Nästa gång S.A.V.E. lyckades lokalisera baron Garnier var 1924 i St. Die i Frankrike. Ingen direkt kontakt ägde rum mellan baronen och S.A.V.E. Det var istället sändebudet Jean Didier som av en slump upptäckte att baronen hade vistats i området tidigare, men att han nu lämnat området. Ett antal märkliga mordfall hade inträffat omkring St. Die och Didier skickades dit av S.A.V.E. för att göra en förundersökning. När han sökte igenom liggaren i ett härbärge strax utanför staden, upptäckte han att en "A. Garnier, friherre av Kriens" hade

hyrt en chalet från februari till november 1923. S.A.V.E. hade anlänt fyra månader för sent. Baronerna hade försvunnit utan att lämna några ledtrådar efter sig om sin nästa destination. Didier kände snabbt igen namnet och insåg att undersökningen i stort var avslutad. Vidare möda hade varit bortkastad. S.A.V.E. tror att baron Garnier vistades i USA i Aspen, Colorado, under vintern 1979. En "A. Garnier" hyrde några rum i grevinnan Marie Dorniers privata residens. När han lämnade stället begärde han att hans post skulle eftersändas till Steinschloss, ett gods vid stranden av Neuchatel-sjön i Schweiz. S.A.V.E. tror att baron Anton Garnier, alpvampyren, kan uppehålla sig i godset vid Neuchatel-sjön. En expedition kommer troligen att avresa inom kort.

## Hur man förgör alpvampyren

Fram till idag har inget sändebud från S.A.V.E. lyckats förgöra en alpvampyr. Därför är våra råd baserade på en kombination av iakttagelser, hypoteser och gissningar. Även om organisationen inte varit helt framgångsrik, lyckades Michael O'Boylan besegra baron Garnier, eller åtminstone sätta en käpp i hjulet för vampyren.

Scenariot var i stora drag som följer. Baron Garnier hade mlle Rochateau helt i sitt våld. Han tog damen med sig in i sängkammaren och låste dörren bakom sig. O'Boylan klättrade, i ett desperat försök att rädda sin vän, upp till kammarens fönster på övervåningen, beväpnad med en pistol. O'Boylan satt uppflugen utanför kammaren när han slant och tappade pistolen, vilken brann av när den slog i marken. När vampyren blev uppmärksam på O'Boylans närvaro attackerade han omedelbart den avväpnade mannen. O'Boylan grep, i ett desperat försök att värja sig, tag i en vass istapp som hängde från taket på huset och stötte denna i bröstet på den framstörtande vampyren. Garnier föll hjälplös baklänges och upplöstes i ett

dimmoln, virvlade runt istappen, som om det vore fastnaglat vid golvet i kammaren. Istappen förblev i mitten av dimman. I det närmaste omedelbart störtade Lise fram och slet loss istappen från molnet. Långsamt, men innan O'Boylan hann reagera, drev molnet ut genom fönstret, i säkerhet, i nattmörkret.

Från dessa händelser kan vi dra följande två slutsatser:

1. Av en ren slump verkar O'Boylan ha funnit den första nyckeln till mysteriet. Skadan gav upphov till en reaktion som är identisk med den som andra vampyrer, såsom den karpatiska, uppvisar vid randen till förintelse. Garnier förblev orörlig och antog gasformig skepnad.

2. Utifrån Lises reaktion på händelserna verkar det troligt att baronen, även om han är orörlig, fortfarande var kapabel att använda Onda Vägen för att styra Lise, så att han kunde undkomma O'Boylan.

Men om nu inte Lise hade befriat Garnier, kunde O'Boylan ha förintat varelsen? Ingenting i O'Boylans rapport tyder på detta. Vidare har de alplegender som rör dessa vampyrer endast att berätta om oskyldiga offers död, ingenting om hur dessa vithåriga varelser ska kunna förgöras. Det verkar som om det första steget för att förinta en alpvampyr är att driva en istapp genom bröstet på varelsen. Olyckligtvis förblir vidare steg ännu en gåta. Dessutom lär man inte ha lång tid på sig att gissa sig till resten av proceduren, om vampyren fortfarande kan kontrollera personer i sin omgivning. Kanske kan andra vampyrers beteende ge en ledtråd. Andra vampyrer blir orörliga om lika former av pålar drivs genom bröstet på dem. Oftast innefattar resten av proceduren halshuggning och/eller bränning. Ibland är salt eller en helig symbol nödvändiga. Naturligtvis är de ovannämnda råden inte mer än gissningar. Dessa åtgärder kan inte bara visa sig vara ineffektiva, de kan mycket väl misslyckas helt. Det kan faktiskt vara så att det ska till en helt annorlunda metod för att förgöra alpvampyren, vilken vi inte känner till.



# BHIMA GUPTA

— av Pandit Ray M.D. —



ällan eller aldrig har väl en upptäckt gjorts så av en slump som den som jag nu skall beskriva, och den kan komma att få stort inflytande över vidare expeditioner till den indiska halvön. Våra studier av den indiska rakshasan har fört oss igenom ett ändlöst antal volymer av gamla skrifter, otaliga intervjuer, både i och utanför Indien, för att slutligen leda in oss på en helt oväntad sidoväg. Vi har funnit en varelse vars gärningar och agerande påminner om rakshasans, ja endast ett tränat öga kan urskilja skillnaden mellan rakshasan och vår upptäckt. Upptäckten bör egentligen klassificeras som en vampyr. Även om varelsen på många sätt liknar rakshasan, så visar den sig vid närmare observation vara betydligt mera lik vampyren. Följande information har lämnats in både för att ge information om den nya varelsen till centralarkivet och för att hjälpa sändebud att identifiera varelsen, så att de inte misstar sig i sin jakt — ett misstag som skulle kunna kosta dem livet.

## Rakshasa-länken

Sedan 1978 har vi samlat information från de indiska provinserna Uttar Pradesh, Bihar samt givetvis Delhi. Mängden verifierad information var överväldigande, men mycket av informationen var motsägelsefull på flera punkter. Först trodde vi att motsägelserna berodde på att ögonvittnen misstagit sig, eller på att historier förändrats när de återberättats ett flertal gånger. Ju mer vi undersökte, desto mer övertygade blev vi dock att vi hade att göra med en ny undergrupp av rakshasan.

Från och med 1980 koncentrerade vi oss på att samla information om denna nya art av rakshasan istället för att samla mer allmän information. Ju fler vittnen vi frågade, desto mer klart stod det att denna varelse var helt olik raksha-

san, även om dess beteende på många punkter mycket liknar en rakshasas. Den kan ändra skepnad till en tiger eller en vacker kvinna; den älskar att få frossa på människokött, den leker med sina offer och utsätter dem för så fasansfulla saker att de sina sista dagar drivs till rent vansinne. Längre arbetade vår personal, fullt förståeligt, utifrån antagandet att det inte kunde vara något annat än en ny sorts rakshasa som vi hade att göra med. Då gjorde min lokala assistent Prayani Surymatra, förvånad över vad hon funnit, det första genombrottet som ledde till vår upptäckt.

Fröken Surymatra upptäckte mycket märkliga sammanträffanden i de episoder och dokument vi undersökte: på flera platser där vi misstänkte rakshasa-aktivitet var tecknen mycket underliga. På dessa platser förekom endast aktiviteter på natten (rakshasan rör sig traditionellt obehindrat i dagsljus och det som skedde på natten gav intryck av att det rörde sig om en varelse med exceptionella krafter).

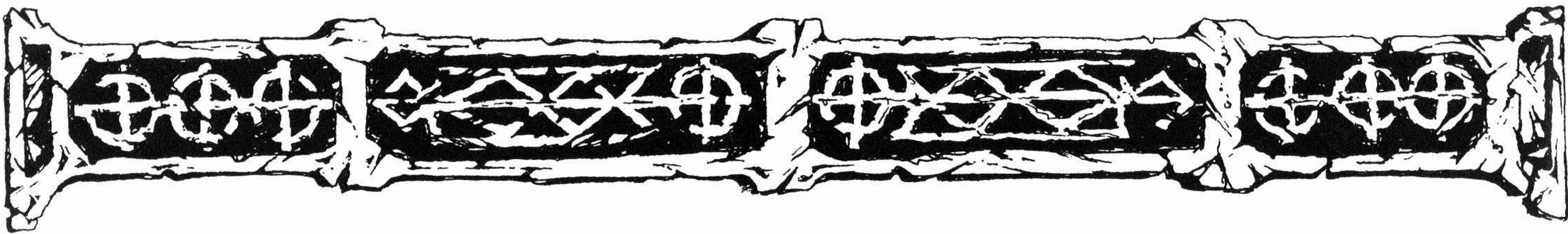
Vi följde upp denna förvånansvärda upptäckt och nådde följande slutsatser. Den nya varelsen, alltid ensam, kan ändra skepnad ett flertal gånger på en minut, har endast siktats på natten och använder ett flertal mäktiga besvärjelser från Onda Vägen. Dessa egenskaper skiljer redan de varelsen från rakshasan, men våra misstankar om vampyrism väcktes inte förrän vi började höra historierna om en viss Bhima Gupta upprepade runt om i regionen.



*Doktor Pandit Ray har deltagit i ett flertal expeditioner för S.A.V.E., av vilka den sista, som leddes av den framstående dr*

*José Guevara från universitetet i Mexico City, ledde till att man upptäckte en onaqi i delstaten Chipas i Mexiko. Dr Ray har också varit ledare för flera expeditioner på jakt efter den indiska rakshasan. Även om ännu ingen expedition har lyckats finna någon rakshasa, så betraktas dr Ray som S.A.V.E.s ledande auktoritet på området. —Red.*





## Bhima Gupta

Jag vet inte hur många det finns av den här sortens vampyr. Jag misstänker dock, efter ett ha hört ett flertal inhemska berättelser, att det rör sig om betydligt fler än vi hittills förstått, då flera av dem felaktigt blivit klassificerade som rakshasor. Trots att varelsen, åtminstone fram till nu, varit tämligen obskyr har jag lyckats samla en del ytterst värdefull information om en sådan varelse, känd i sin mänskliga skepnad som Bhima Gupta. Bhima Gupta uppehåller sig någonstans på Delhis landsbygd och stannar, likt de flesta rovdjur, sällan länge på samma plats. Hon har också setts i Uttar Pradesh. Det måste medges att det finns stora tidsgap under vilka det är omöjligt att kartlägga varelsens rörelser — det är inte bortom det möjligas gränser att Gupta har vandrat utanför Indiens gränser då och då.

Även om Bhima Gupta vandrar likt ett rovdjur, så är hon inte en enstöring som kräver total isolering. Tvärtom så kan hon finnas mitt ibland oss och endast de mest skarpsynta bland oss kan se att hon är en varelse från Det Okända. Enligt våra rapporter ger varelsen ett mycket positivt första intryck: många tror att hon är av gammalt brahminblod eller möjligen dotter till någon rik känd person. Hennes konversation skall enligt fleras utsago visa på intelligens, bildning och en stor portion sofistikerad. Alla som har haft med Gupta att göra hävdar att hon är mycket attraktiv. Hennes hud är mörk och hennes utseende fräscht och vackert. Hon är spenslig och knappt över en och en halv meter lång. Hennes långa raka hår når henne till låren. Hennes ögon är mörkare än man tror, med bara en svag antydning till rött. Hon är alltid klädd i vitt: några har sett henne i vita klänningar nedstänkta med blod, när hon har lämnat något offers hem.

## Skildringar av Bhima Gupta

När vi nu har beskrivit varelsens utseende är det viktigt att studera redogörelser av de som haft med henne att göra på ett eller annat sätt. Vi har samlat, skrivit ned och översatt följande berättelser — alla autentiska berättelser av människor som haft med Gupta att göra.

### Prinsen och rakshasan

*Nedanstående är nedskrivet och översatt från en inspelad intervju med Samha Bai, byäldste och sagoberättare i staden Rewahri i delstaten Delhi. Berättelsen förekommer i ett flertal versioner i hela staten och omständigheterna kring prins Baji Sindhias död 1504 är tillräckligt väldokumenterade för att ge autenticitet åt berättelsen.*

En gång levde en stolt ung prins som tillbragte sitt liv i rikedom och prakt. Prinsens namn var Baji Sindhia. Prins Baji var envis och högmodig. Han var van att kommendera och ge order, hellre än att följa andras råd. En dag när han stod och såg ut genom sitt fönster, såg prins Baji en mycket vacker kvinna som var helt klädd i vitt. Han blev omedelbart intresserad av den undersköna varelsen och han kallade på en präst för att av denne få veta mer om kvinnan. Prästen kom som han hade befallt. "Prins Baji", sade prästen, "kvinnans namn är Bhima Gupta. Hon är mycket ond och du får inte tilltala henne, ty det kommer att kosta dig ditt liv." Furst Baji skrattade blott och sade till prästen: "Återvänd till dina böner, att en enkel hälsning skulle kunna vara dödlig är bara käringprat och prästers sagor."

Prästen insisterade dock och grät och bad till dess prinsen slutligen lovat att inte hälsa på Bhima Gupta eller på något vis visa att han lagt märke till henne. Snart därpå gick prins Baji ensam i sin trädgård, då kvinnan dök upp framför honom. "Goddag, vad heter Ni?" frågade Bhima Gupta. Prins Baji kom emellertid ihåg sitt löfte till prästen och svarade inte. "Har jag förolämpat ers höghet?" frågade hon då. "Jag menade verkligen inte att förolämpa en så ädel man som Ni." Furst Baji ville svara, ty han ville inte vara ohövlighet mot någon. Han kom dock ihåg sitt löfte till prästen och svarade icke. "Då så!" skrek kvinnan argt, då skall jag berätta för min far att prins Baji inte vet hur man uppför sig mot en prinsessa som en dag skall bli drottning." Kvinnans ord gjorde prins Baji förvirrad. Nu undrade han varför hon frågat efter hans namn när hon uppenbarligen kände till vem han var. Innan han insåg vad han gjort frågade han henne: "Varför frågade du efter mitt namn när du ju redan visste det?" Bhima Gupta bara log när hon försvann i tomma intet framför hans ögon.

Under de följande tre veckorna försämrades långsamt prins Bajis hälsa. Till att börja med blev han allt svagare, till dess att han inte längre kunde lämna sin säng utan hjälp. Därpå blev prins Baji galen. Han såg ormar i taket mitt i natten. Han hävdade att Bhima Gupta hem-sökte honom i hans kammare när ingen annan var där. Slutligen glömde han bort sitt eget namn. Efter tre veckor dog prins Baji. Allt hans blod var borta. Man placerade hans kropp så att alla sörjande i staden skulle få se den, men på morgonen när kroppen skulle hämtas för att bli kremerad, upptäckte man att den hade vanhelgats och ätits upp av något odjur. Då sade prästen till folket att prinsen sett en kvinna som hette Bhima Gupta och att hon var en mycket farlig rakshasa. "Prins Baji lyssnade inte på mina varningar", sade prästen, "och så var han förlorad, dödad och uppäten av rakshasan Gupta." Man sökte länge efter rakshasan Gupta, men det hemska odjuret återfanns aldrig i Delhi.

### Rajib Calukyas död

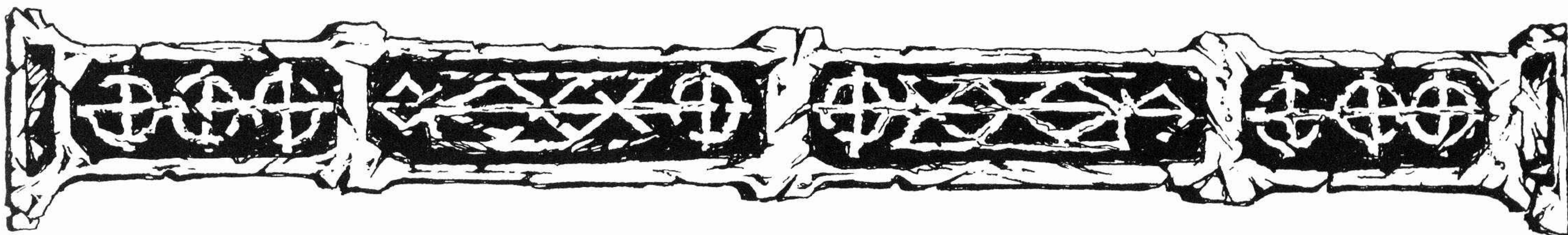
*Personligt vittnesmål av Bhoja Kalacurris, arbetare från Kanpur, översatt av dr Pandit Ray 1985. Officiellt uppges Calukyas troligen ha mördats, men myndigheterna kunde aldrig finna något vapen eller något misstänkt. Fallet är ännu officiellt ej avslutat.*

Detta svär jag är sanningen, för jag såg det hända i staden Kanpur, med mina egna ögon. Jag var på väg till mitt arbete på fälten. Vi kände oss lyckligt lottade som hade arbete då; mina arbetskamrater skrattade och skämtade på vägen. Solen hade ännu inte gått upp. Då uppenbarade sig en kvinna, helt klädd i vitt, framför oss. Ali Jassef stannade och ropade: "Det är Bhima Gupta! Tala inte till henne, se inte på henne. Hon är inte någon kvinna, hon är en fruktansvärd rakshasa."

Vi fortsatte framåt. Vårt glada arbetslag var nu bistert och tyst som en begravningsprocession. Vi tittade ned i marken och fortsatte framåt, utan att veta vad ödet hade i beredskap åt oss. Då blev skräcken för stor för Tala. Han vågade inte fortsätta utan sprang istället gråtande tillbaka till staden. Jag ville också springa — jag är säker på att vi alla ville det — men jag var rädd för vad de andra skulle säga. Dessutom ville jag inte lämna dem med en fruktansvärd rakshasa. Så jag fortsatte stirrande ned på marken framför mina fötter. Mina knän skakade så att jag knappt kunde stå. När vi passerade rakshasan ropade hon: "Varför tittar ni inte på mig?"

Ingen svarade. Jag minns att ljudet av hennes röst fick mig att hoppa till och öka steglängden. Åter ropade hon: "Vad är det med er? Är ni rädda för en kvinna?" Min vän Rajib svarade med ett bestämt "Nej!" Omedelbart insåg jag vad Rajib hade gjort. Jag såg upp mot honom för att se en hastig serie ansiktsuttryck som jag inte skall glömma på många år. Först såg han arg ut, sedan förbyttes hans min till förvåning och misstro. Detta förbyttes i sin tur till skräck och slutligen en helt tom blick — en död mans blick. Allt detta på mindre än en sekund. Rajib stannade tvärt. Jag tog tag i hans arm och drog i honom, men han var orubblig. "Kom!" ropade jag. "Tänk inte på Bhima Gupta! Tänk på din fru och dina barn! De ropar på dig, gå till dem nu." Jag ropade och bad, men Rajib varken såg eller hörde mig. Hans blick fixerades på rakshasan och han lyssnade på något jag inte kunde höra. "Vill du inte göra oss sällskap, min vän?" frågade Bhima Gupta mig. Jag glömde nästan bort mig då. Jag var på väg att vända mig om och förbanna henne för vad hon gjort. Plötsligt insåg jag vilken fara jag själv svävade i. Jag stirrade på mina fötter och undrade hur jag skulle kunna hjälpa Rajib. Då grep Ali Jassef tag i mig och avbröt mina tankar. "Det är för sent Bhoja", sade Ali Jassef till mig. "Rajib är förlorad och det är inget du kan göra för att rädda honom. Kom nu fort. Se inte ens åt det där





monstret Bhima Gupta." Jag insåg att Ali Jassef hade rätt. Bhima Gupta hade lurat min vän att svara på hennes fråga och när stackars Rajib svarade var han förlorad.

Jag fortsatte istället att stirra i marken när jag sprang förbi rakshasan. Hon skrattade och hennes mjuka melodiska skratt var, trots att det var så vackert, det mest ondskefulla ljud jag någonsin hört. Skrattet följde mig hela vägen till arbetet. Dagen gick långsamt på fältet där vi arbetade. Alla var vi illa till mods, trots det varma och sköna solskenet. Alla ville vi återvända till Rajib, men vi var rädda samtidigt. Vi vågade inte möta rakshasan igen och vi var livrädda för vad som hänt vår vän. Till slut stod vi inte ut längre. Vi lämnade fältet och gick tillbaka till staden. Jag kan inte påminna mig om att någon sade något. Nu när jag tänker på det tror jag inte att någon av oss sade något på hela dagen. Just utanför staden såg vi vråkar som flaxade med sina vingar och pickade på varandra. Deras tunna grå halsar rörde sig som ormar på glödheta stenar. När vi kom närmare spred de ut sina vingar som för att skrämma

bort oss. När de förstod att vi inte tänkte vika undan lyfte de och började cirkla i luften ovanför. När de flög såg vi Rajibs halvätta kropp. De hade dock bara börjat äta. Det var rakshasan som ätit först.

### Rampurpolisens anteckningar

*Följande anteckningar har förts av kommissarie Mahmud vid centrala polisdistriktet i Rampur. Det är viktigt att komma ihåg att varenda en av de tolv poliser som sändes iväg för att finna sina döda kamraters kroppar dog en i taget under de följande åren. Var 28:e dag dog någon av dem till dess att de alla var döda. Alla männen var tömda på blod och några av dem var uppätta. Efter det att alla de tolv männen dött upphörde mordet. Mängder av zigenare arresterades, men inga bevis för vem som utfört dåden stod att finna. Många zigenare hävdade dock att en rakhasa, kallad Bhima Gupta levde i området. Än idag är den*

*officiella "bästa gissningen" angående det olösta fallet att en grupp zigenare, eller Kali-dyrkare förklädda till zigenare, var skyldiga till mordet. Det finns heller ingen förklaring till varför mordserien upphörde.*

Den 16 juli 1933 21.00 – Fyra zigenare kom in och rapporterade att de funnit en kvinnokropp i ett övergivet skjul utanför staden. Zigenarna hävdade att kvinnan burit identitetshandlingar och att hennes namn var Bhima Gupta. Enligt dem så hade hon inte varit död länge, emedan kroppen ännu inte var likstel. Den avlidna hade återfunnits liggande på rygg i smutsen, hållandes en liten påse i vilken de fann handlingarna. Zigenarna hävdade att inga pengar eller värdeföremål funnits, vare sig på kroppen eller i påsen.

Jag hade inga skäl att tro dem, men jag höll mig till standardproceduren. Fyra män skickades iväg för att finna kroppen och föra den till Rampur. När de inte hade återkommit vid mid-

## Ur "De många mörkrens trädgård"

Översättning: dr Pandit Ray

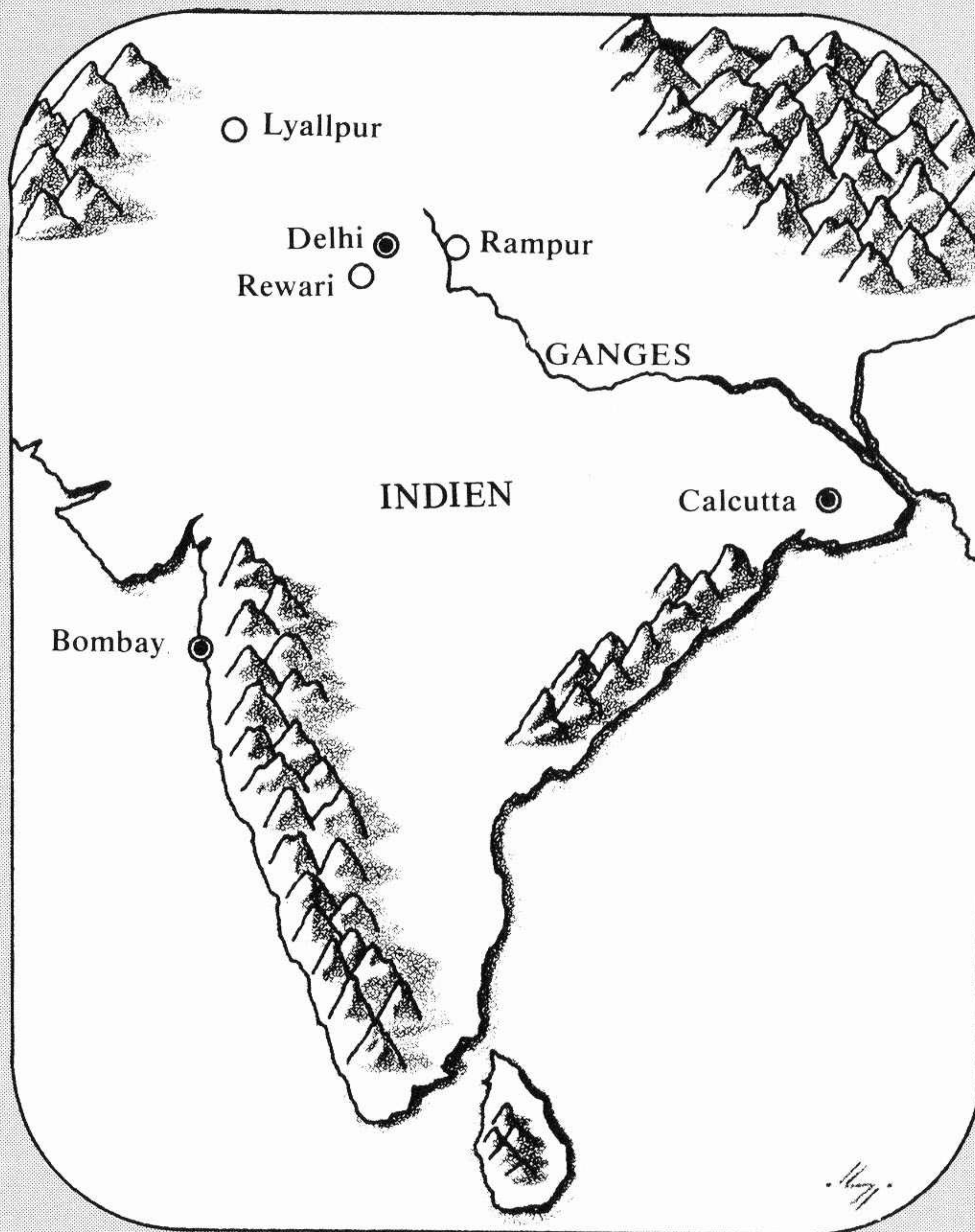
*"De många mörkrens trädgård" innehåller en rad tidigare okända fabler, liknelser och berättelser, som alla representerar "den mörka sidan" hos den rika hinduiska folksagnetitionen. En berättelse, som har tidigare ursprung än de som dr Ray redogör för i sin essä i denna volym, behandlar en viss Bhima Guptas gärningar. Här följer berättelsen i dr Rays översättning till svensk prosa. – Red.*

Pranjadesh var den tredje äldste sonen till en köpman och han visste sedan barnsben att hans del i den stora familjeförmögenheten hade blivit mindre just för att det fanns två före honom i ordningen. Istället för att vara tacksam för sin egen mindre andel, som ju trots allt var långt större än den som de fattiga i byn någonsin kunde hoppas på, blev Pranjadesh girig och började fundera ut sätt att beröva sina bröder de stora rikedomar som han själv törstade efter. Han blev en ondskefull ung man.

En dag hände det sig att ett rykte kom i svang om att en tiger härjade utanför byn. Tigern hade rivit ihjäl en hjälplös gammal man som varit på väg tillbaka till byn med vatten från en närbelägen källa. Trots att ingen hade sett djuret, hade många sett kvarlevorna av mannen och därav dragit slutsatsen att ingenting annat än en tiger kunde ha sargat kroppen så.

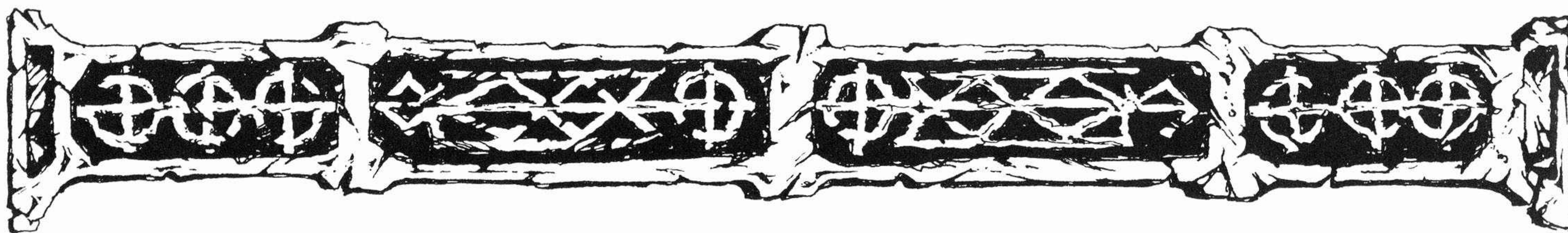
Pranjadesh delade inte byns sorg och fruktan. Istället dröjde hans tankar kvar vid händelsen till dess att hans sinne förhärdades och gladdes: "Om jag bara kan tala med den och erbjuda mina bröder åt den, så skall tigern hjälpa mig att få ett stort arv", tänkte han. "Sedan skall jag lämna byn för att möta det som ödet har i beredskap åt mig och så kan jag leva resten av mitt liv i ett palats i Delhi."

I skymningen begav sig Pranjadesh så till källan och ropade till tigern: "Tiger, jag har stora gåvor att erbjuda dig. Jag erbjuder dig blod och kött som är yngre än det som sitter på gamla män." En ung kvinna, som satt i grenverket på ett träd alldeles invid källan, hörde Pranjadeshs ord och talade till honom med låg och angenäm röst:



"Tigern är min tjänare, ty vad jag befäller honom, gör han i djungeln under nattens mörka timmar. Vad har du att erbjuda tigern och varför erbjuder du det?"





natt, så skickades tolv man till iväg med order att undersöka både det inträffade och förse-ningen. Den andra gruppen återvände 03.00 och rapporterade att de poliser som hade skickats iväg 20.00 hade dödats och lämnats halv-ättna på golvet där den döda kvinnan skulle ha funnits. Det fanns tecken på strid. Tjänsteva-pen hade dragits och avfyrats. Det fanns inget som tydde på att någon av förövarna skadats. Å andra sidan är omständigheterna kring polis-männens död lika oklara. Förutom den uppen-bara kannibalismen fanns det inga tecken som ledtrådar till vad som kunde ha orsakat män-nens död. Alla männen var också helt tömda på blod.

Det fanns inga spår av kvinnan som zige-narna rapporterat, eller ens några tecken som tydde på att ett lik funnits i den övergivna bygg-naden. Vi genomförde en misslyckad efterspa-ning efter zigenarna, i tron att de planerat hela historien, inklusive beskrivningen av den döda kroppen. Vad som kan ha motiverat mordet är oklart. Varken pengar eller vapen hade tagits från de döda polismännens kroppar. Dessutom

är det svårt att förstå varför zigenare skulle delta i någon kannibalistisk ritual. Detta till trots är zigenarna vår enda verkliga ledtråd till det inträffade, men de står tyvärr ej att finna. Det är tänkbart att zigenarna är med i någon ny sekt som offerar till Kali. Vi skall hålla ögonen öppna för sådana tecken.

### Nära ögat

***Alla de ovan presenterade redogörel-serna fick plötsligt betydligt mera me-ning för författaren när han, den 12 ja-nuari 1985, mötte den ryktbara Bhima Gupta.***

Jag gick bara längs Ganges-flodens strandkant, strax utanför Kanpur, efter att samma efter-middag ha besökt Bhoja Kalacuris, som hade försett mig med mitt enda förstahandsvittnes-mål tre månader tidigare. Jag minns att jag funderade över språkets begränsning, att ord bara kan närma sig, men aldrig helt fånga tankar

och upplevelser. Hur skulle jag någonsin kunna veta Kalacuris verkliga tankar och känslor, han som hade åldrats 30 år sedan sitt möte med Bhima Gupta.

Det var som om hon svarade på mina tankar. En vacker kvinna, helt klädd i vitt, stod på stigen framför mig. Mycket artigt frågade hon mig vad klockan var. Jag svarade och när jag gjorde det kände jag en underlig känsla komma över mig. Jag minns att jag plötsligt kände mig yr och berusad. Det var som om jag var vid medvetande, men ändå knappt hade kontroll över mig själv. Om den här kvinnan hade bett mig att ta mitt eget liv är jag övertygad om att jag hade gjort det utan att tveka. Det otäckaste är att jag är övertygad om att jag hade gjort det med glädje. Hon kunde kommunicera utan språk, utan tal. Någonting som inte riktigt var en röst trängde in i mitt huvud och sade åt mig att inte röra mig.

Jag visste att jag var i livsfara, men jag kunde inte göra någonting för att hindra det som höll på att hända. Långsamt slickade hon sig om läpparna och gled närmare mig. Hon tog tag

Om Pranjadesh hade hållit tand för tunga och inte yppat något om sin girighet, kanske saker och ting hade kunnat sluta annorlunda. Istället berättade han nu om sina planer för tigerns härskarinna och lovade henne att hon skulle bli hans brud och få dela hans palats i Delhi om hon bara gick med på att hjälpa honom.

"Gott", sade hon. "I morgon när solen gått ned skall du ta med dig din äldste bror till utkanten av byn. Få honom att blicka nedför stigen som leder till källan, så skall jag komma fram ur skogen och ropa på er. Då skall du säga: 'Det där är prinsessan Bhima. Trots att vi bara är köpmän, åtrår hon dig i sitt hjärta på samma sätt som en brud åtrår sin brudgum.' Överlämna honom sedan till mig — till mig och till tigern."

Glad i hågen återvände Pranjadesh hem. Nästa kväll när solen hade gått ned, tog han med sig sin äldste bror till utkanten av byn. De blickade nedför stigen som ledde till källan, varvid kvinnan kom ut ur skogen och ropade på dem. Pranjadesh sade: "Det där är prinsessan Bhima. Trots att vi bara är köpmän, åtrår hon dig i sitt hjärta på samma sätt som en brud åtrår sin brudgum." Hans äldste bror gick bort till kvinnan och tog hennes hand, varpå Pranjadesh munter till sinnes styrde stegen tillbaka till byn.

Samma natt kom tigerns härskarinna till honom i en dröm och sade: "Tigern har haft en festmåltid och om två veckor skall vi vara hos varandra. Tag om en vecka från i natt din andre bror med dig till utkanten av byn. Få honom att blicka nedför stigen som leder till källan, så skall jag komma ut ur skogen och vinka åt er båda. Då skall du säga: 'Det där är prinsessan Bhima. Trots att vi bara är köpmän åtrår hon dig i sitt hjärta på samma sätt som en brud åtrår sin brudgum.' Överlämna honom sedan till mig — till mig och till tigern."

Alla nätterna den veckan drömde Pranjadesh att väldiga snår och väldiga blåsor täckte väggarna på hans hus. För varje morgon kände han sig allt svagare och han insåg att det fanns en sjukdom i hans faders hus: "En ångerns sjukdom", tänkte han. "Mot den kommer palatset i Delhi att vara en bra medicin." Ändå sov han oroligt alltmedan byn sörjde hans äldste bror.

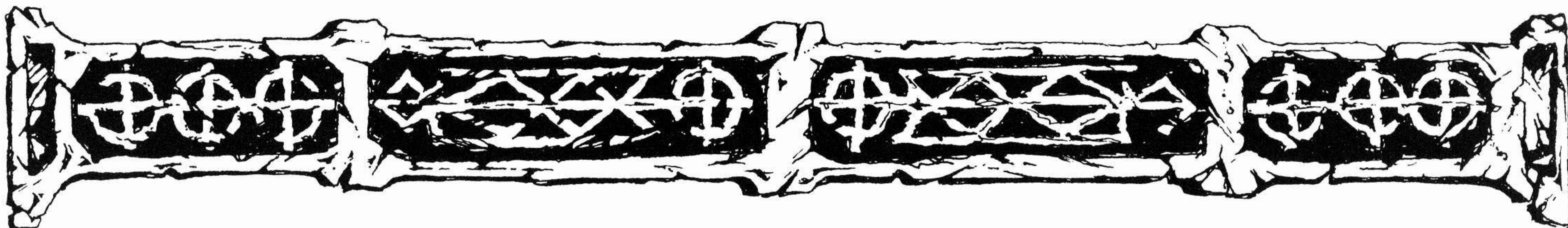
När solen hade gått ned den överenskomna kvällen, tog Pranjadesh med sig sin andre bror till utkanten av byn. De blickade nedför stigen som ledde till källan, varvid kvinnan kom ut ur skogen och vinkade åt dem båda. Pranjadesh sade: "Det där är prinsessan Bhima. Trots att vi bara är köpmän åtrår hon dig i sitt hjärta på samma sätt som en brud åtrår sin brudgum." Hans andre bror gick bort till kvinnan och tog hennes hand, varpå Pranjadesh munter till sinnes styrde stegen tillbaka till byn.

Den natten kom tigerns härskarinna till honom i en dröm och sade: "Tigern har haft en festmåltid och om en vecka skall vi vara hos varandra. Kom till utkanten av byn om en vecka från i natt. Blicka nedför stigen som leder till källan, så skall jag komma ut ur skogen och vinka åt dig. Då skall du veta att jag är prinsessan Bhima och trots att du bara är en köpman så åtrår jag dig i mitt hjärta på samma sätt som en brud åtrår sin brudgum. Tillsammans skall vi vandra till Delhi, till det palats som du lovat mig."

Alla nätterna den veckan drömde Pranjadesh att väldiga spindlar klättrade omkring på väggarna på hans hus. För varje morgon kände han sig allt svagare och han insåg att drömmen betydde att det fanns ett gift i hans faders hus. "Ett ångerns gift", tänkte han. "Mot det kommer palatset i Delhi att vara ett bra botemedel." Ändå sov han oroligt, alltmedan byn sörjde hans andre bror.

Den överenskomna natten var Pranjadesh så svag att han inte kunde gå upp från sängen. Han drömde att han gick till utkanten av byn, kastade sig i prinsessan Bhimas armar och att de sedan vandrade tillsammans till Delhi och till palatset. Men under hela vandringen till byns utkant vadade han i blod och prinsessan hänskrattade då hon omfamnade honom med sina tentakler till armar. Deras vandring ledde dem sedan genom ett uttorkat landskap och under en skonings-lös sol till ett hus gjort av benknotor i de dödas stad. Såvitt vi vet, var det denna dröm Pranjadesh drömde, då de sörjande lade honom på likbålet.





försiktigt, isande, om mina skuldror. Långsamt, med öppen mun, förde hon sina läppar mot min nacke. Jag kände den otroliga, brännande kylan från hennes andedräkt. Plötsligt genomborrades min kropp av en intensiv smärta. Trots detta var jag fortfarande oförmögen att röra mig. Långsamt spelade hennes tunga över min nacke, när hon sög i sig mitt blod, medan jag stod där hjälplös. Detta fasansfulla famntag måste ha pågått en god stund, när kvinnan plötsligt fick för sig att ändra position. Hon drog tillbaka sin mun och när hon åter kom närmare råkade hon av misstag knuffa till mig så att jag föll raklång ned i floden.

Jag återfick omedelbart mina själsförmögenheter när flodens lugna vatten sköljde bort marträmmen från mitt sinne. Jag ropade på hjälp och ett flertal människor hörsammade mina rop omedelbart. Kvinnan stod dock inte att finna. När jag kom upp ur vattnet hade jag inga synliga sår att visa upp och inga bevis för min historia. Mina räddare trodde att jag var hysterisk eller bara fantiserat ihop allt. De lämnade mig snart. Jag såg aldrig kvinnan mer.

## Avslutning

Väl medveten om att de ovan givna redogörelserna inte utgör en tillräcklig grund för några säkra slutsatser, och att ytterligare opublicerat material nu håller på att studeras vid S. A. V. E. s centrala högkvarter, så skall jag likväl fortsätta med mina slutsatser. Likheter mellan denna vampyr och den vanliga rakshasan är slående.

Dessa likheter gör vampyren särdeles farlig för sändebud på jakt efter rakshasor. Uppenbarligen har folk sökt att döda de här varelserna med bambublåsrör och järnpilar. Metoden fungerar helt enkelt inte, eftersom Bhima Gupta inte är någon rakshasa.

Lägg märke till skillnaderna: ingenstans i vittnesmålen uppträder Gupta som medlem i någon konspiration, vare sig med andra varelses eller med människor. Ej heller tyder något på att hon använder en giftig klo som ett av sina vapen. Gupta återfanns i en dödsliknande dvala under dagen. Trots att många av hennes offer blivit uppätta i någon form av kannibalistisk ritual, var de också helt tömda på blod.

Sändebud bör under inga omständigheter visa att de noterat Guptas närvaro, vare sig i ord eller handling, då det gör det möjligt för henne att få kontroll över sina tilltänkta offer. Det enda tillfälle vi känner till att kontrollen brutits, var när det utsedda offret av misstag föll ned i Ganges-floden. Alla ovan nämnda exempel talar emot att Gupta skulle vara en rakshasa, trots att flera indier, några av dem ögonvittnen, kallar varelsen för en "rakshasa". Vidare tyder det faktum att inga kända metoder att döda rakshasor fungerat på Gupta, starkt på att hon inte är en rakshasa. Vad betyder detta för framtida sändebud? Vi rekommenderar följande allmänna åtgärder när man har med Bhima Gupta att göra:

1. Tala inte till henne, se inte in i hennes ögon och visa inte på något sätt att ni lagt märke till

hennes närvaro. Vi vet inte säkert om dessa varningar bara är baserade på vidskepelse, men allt vårt material tyder på att alla de som talade till Gupta eller visade att de sett henne, var helt hjälplösa mot henne. Därför måste vårt råd bli att inte tala till varelsen.

2. Som extra säkerhetsåtgärd bör sändebud ha med sig vatten från Ganges. Det enda tillfälle då Guptas kontroll över ett offer bröts var i samband med att mannen föll ned i Ganges. Det är inte klarlagt huruvida det var vattnet, vatten just från Ganges (som har stor betydelse för flera indiska religioner), eller någonting annat som satte varelsens krafter ur spel. Kort sagt, vi kan inte garantera att detta råd ger resultat, eller tala om hur mycket vatten som skulle kunna behövas om så vore, men det verkar vara den enda klara ledtråden vi har.

3. Man kan tänka sig de metoder som traditionellt används för att förgöra vampyrer. Vi rekommenderar detta som en rimlig gissning. Det finns visserligen inga bevis för att heliga symboler, trästakar, salt eller vitlök skulle vara effektiva, men det är ändå troligt att någon av de beprövade metoderna skall fungera, om nu Bhima Gupta är en vampyr som vi misstänker att hon är.

4. Sist men inte minst, använd så mycket tid som möjligt till att observera Bhima Gupta. Kanske vilar den här varelsen på dagen, kanske är hon sårbar i dagsljus som vissa andra vampyrer.



# HUITZOTL

— av professor José Sotero Guevara, fil. dr —



vid foten av vulkanen La Malinche, som jag gjorde en förbluffande upptäckt. Fastän en övergiven kyrka dominerade den lilla staden så levde större delen av befolkningen som sina pre-columbianska förfäder och utövade även delar av den gamla religionen och dyrkade vissa avgudar. Jag upptäckte detta av en ren händelse 1964, när jag campade där med några vänner. För att friska upp mina kunskaper i nahuatl, började jag samtala med några indianer från platsen. De var (och är) mycket misstänksamma mot alla spansktalande, men mina kunskaper i deras eget språk fick dem att prata fritt. Vid detta första möte fick jag veta att de ännu följde den urgamla religionens bud, att



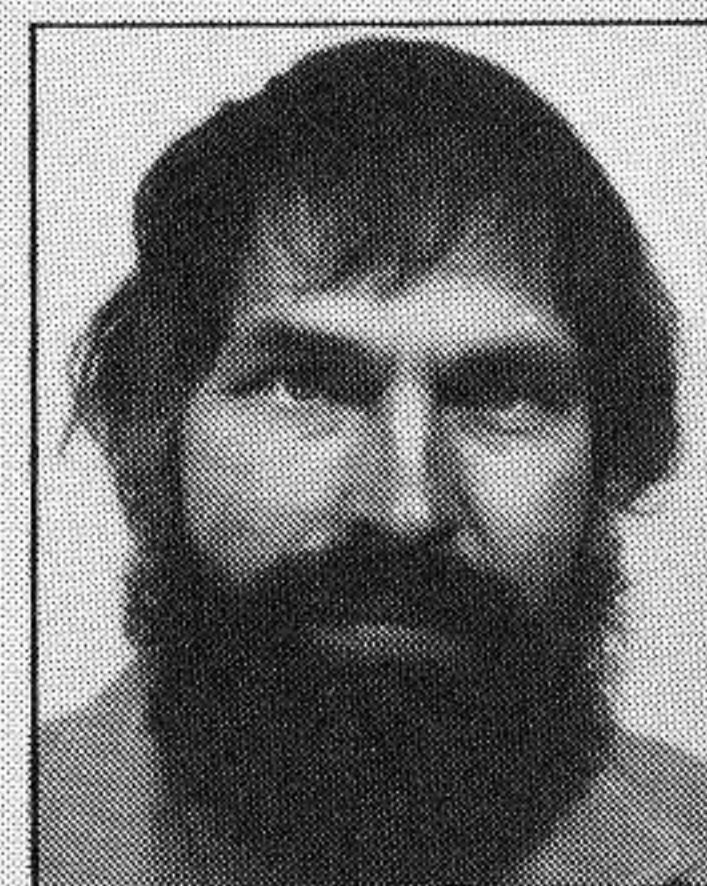
Ordet "Tlaxcala" väcker många associationer till liv hos den som ägnat sig åt mesoamerikanska studier. Tlaxcala-indianerna var Hernando Cortez starkaste allierade när denne erövrade Tenochtitlan, huvudstaden i Tenochca — Aztek-indianernas imperium. Eftersom det inte fanns något guld eller andra rikedomar i detta ödsliga område och Tlaxcala-indianerna var helt på Cortez sida, blev invånarna snart bortglömda.

I dag minns man blott Montezumas förlorade skatter, Guajantos än idag rika silvergruvor, Cibolas sju städer i norr (i det som idag är sydvästra USA) och de mystiska Maya-indianerna i södra Mexiko. Idag blomstrar en väldig turistnäring på Mexikos västkust, staterna Durango och Chihuahua i norr har utvecklat jordbruket så att man nu även exporterar till USA. I öster har man oljereserver fullt jämförbara med

arabstaternas. Mexico City är världens största stad och dessutom Mexikos ledande industricentrum, med den största delen av stålproduktion förlagd till Monterrey i norr. Dagens Tlaxcala, som en gång innehöll Cortez trognaste anhängare, har idag inga naturliga eller andra rikedomar. Den dåliga jorden ger litet utrymme för jordbruk (i vissa områden är jorden så dålig att majsens blir blå, istället för gul eller vit). Delstaten saknar större befolkningscentra: mindre städer arbetar ännu enligt det urgamla calpullisystemet för jordfördelning. Den stora majoriteten av Tlaxcalas invånare talar ännu nahuatl, de centralamerikanska indianernas språk, istället för spanska, särskilt på landsbygden. Katolska präster besöker området ungefär en gång om året och genomför massdop, konfirmationer och kyrkans övriga sakrament. Det är i dessa områden som de nahuatlalande indianernas urgamla sedvänjor och religion ännu praktiseras.

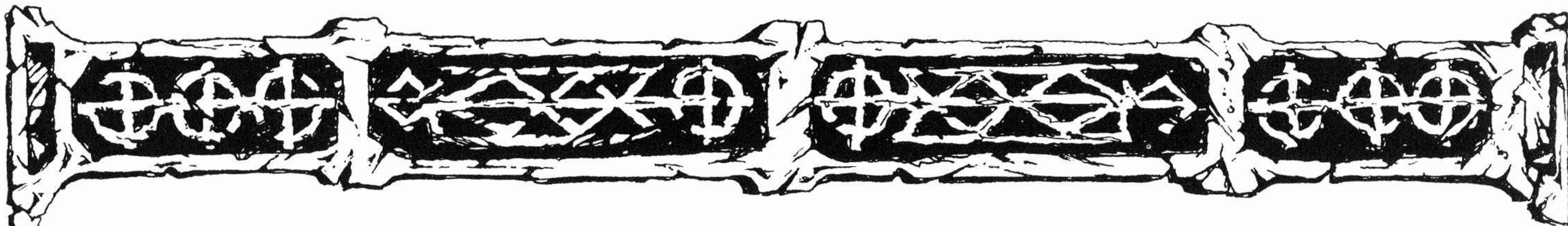
## Mitt första möte med vampyren

Det var i Tlaxcala, i närheten av San Isodoro,



*Det har sagts att man aldrig riktigt kan sluta i S.A.V.E.s tjänst. Detta är i högsta grad sant i professor Guevaras fall. Guevara, som varit sändebud sedan 1947, har varit ytterst aktiv som konsult och forskare, fastän hans hälsa drastiskt försämrades under den katastrofala Onaqui-expeditionen i södra Mexico 1959. Guevara är för närvarande professor i antropologi och mesoamerikanska studier vid Universidad Nacional Autonoma de Mexico och författare till boken Supersticiones Anicianas en la Sociedad Moderna.*





man praktiserade människooffer och att man hade en överstepräst vid namn Huitzotl. De unga männen talade om detta som om det vore den naturligaste sak i världen.

Omedelbart väcktes mitt fackmannaintresse. Här fanns möjligheten att upptäcka antropologiska hemligheter man trott förstörts av Cortez och hans män, strax efter erövringen av Mexiko. Naturligtvis skulle närvaron vid ett människooffer leda till djupa etiska konflikter hos den vanligtvis kyligt objektive antropologen, men oavsett omständigheterna var det helt klart att inget stod att lära utan vidare efterforskningar.

Utan att berätta för någon om mina fynd, återvände jag samma år och utgav mig för att vara en vandrare bonde. Jag arbetade på ett calpulli för mat och husrum (ett calpulli är ett slags korsning mellan storfamilj och jordbrukskollektiv). När jag sjöng några sånger på nahuatl, som jag lärt mig under mina studier, erbjöd man mig att följa med och bevista deras religiösa ceremoni om några dagar. Vad jag skulle komma att se kan jag än idag knappt tro.

Natten för ceremonin kom. En folkmassa om nära 400 personer hade samlats vid en liten granitpyramid, på vars topp det stod ett stort blodstänkt stenblock. Alla närvarande mässade

en kallelse till regnguden Tlaloc. På toppen av pyramiden stod den odödliga översteprästen Huitzotl. Fyra män bar fram ett barn i treårsåldern och jag insåg plötsligt vad det var jag skulle få bevittna – att det urgamla sättet att åkalla regn ännu levde i all sin blodiga brutalitet.

Hellre än att återge alla blodiga detaljer kring offret, skall jag återge vad som i övrigt hände. Jag blev omedelbart medveten om närvaron av det Okända, i form av översteprästen Huitzotl, som försvann inför våra ögon för att återvända (eller så återvände någonting annat) i skepnad av en enorm fisk som klumpigt rörde sig på toppen av pyramiden. Långsamt växte fisken till tre gånger sin ursprungliga storlek, för att sedan åter ändra skepnad till en gigantisk krigare, nästan sex meter hög. Krigaren började dricka blodet från det hemska offret.

När krigaren var klar med sin fruktansvärda dryck, försvann denne och översteprästen kom åter tillbaka. I detsamma började mörka åskmoln hopas på himlen, blixtar ljungade, åskan mullrade och regn föll från den svarta himmelen. Hade det inte varit för mina erfarenheter från S.A.V.E. är det möjligt att jag hade konverterat till den urgamla religionen på stället. Jag kände emellertid närvaron av Det Okända och kände igen vissa fenomen från den

Onda Vägen. Å andra sidan hade ju indianerna som åsett det hela fått alla bevis de behövde. Guden själv visade sig och emottog offret och nu föll regnet omkring dem. Vem behövde ytterligare bevis? För egen del förmörkades mitt sinne av otäcka frågor jag inte kunde besvara. Vem var den här översteprästen? Var han ensam? Var den jättelike "Tlaloc" en annan varelse eller samma? Hur omfattande var egentligen den här varelsens krafter?

## Ytterligare observationer

Den natten, vid granitpyramiden, observerade jag klara tecken på ett flertal olika besvärjelser. Vad det än var för varelse, eller varelser, jag hade sett så var dess eller deras krafter imponerande. Jag blev allt mer fångad av mysteriet. Jag började analysera vad som skett. Två saker speciellt lade jag märke till vid detta första möte. För det första att det hela skedde på natten tvärtemot alla nahuatltalande indianers gängse religiösa föreställningar. För det andra att, även om det förekom att aztekiska präster drack människoblod, så fanns det förmodligen att annat skäl än bara autenticitet bakom varelsens sätt att erhålla blod. Jag drog inga över-

## Ur "Nocturno"

av Terevaldo Roberto Flechero Lunares  
översättning: Henry Katayama

**Den bolivianske författaren Terevaldo Roberto Flechero Lunares försvann under mystiska omständigheter i djungeln 1979 och lämnade efter sig tre romaner, en samling noveller och en självbiografi. Översättningen av detta avsnitt ur Flechero Lunares andra roman (vilken förmodas innehålla en berättelse om Huitzotl som inte bara är skönlitteratur) har gjorts av Henry Katayama, docent i sydamerikansk litteratur och ett av S.A.V.E.s sändebud.**

Det var en en utmattande sommar och till och med hundarna grät i zocalon, där nektarinerna såg ut att hänga och lurpassa på sina mörka grenar. Och Josue Maldicho fortsatte på sin förlängda semester att bygga spegelhuset bland trädkronorna, övertygad som han var om att när vattnet steg i september, så skulle den här fristaden behaga hans beskyddare, don Roberto de la Torre.

Don Roberto å sin sida blev allt större i sommartorkan och ibland, då natten föll på, tornade han upp sig ovanför hustaken. Han hade blivit förtjust i att ta emot besök av polismän, som han bjöd in på midnattstävlingar på sin pistolskjutbana. Dessa slutade alltid med att kapten Esqueleto vann och att ett av hans befäl spårlöst försvann från skjutbanan, från staden, från trakten och kanske från jordens yta.

Varken tävlingarna eller polisdistriktets ständiga huvudbry bekymrade Josue Maldicho, som var fixerad vid sin arkitektoniska dröm. "Ett glitterklot", sade han. "Jag skall bo i ett glitterklot och don Roberto, han med de glittrande och generösa pengarna, skall hälsa på mig när huset börjar rotera. När jag sätter på strålkastarna nere vid trädrötterna, så kommer gläntan att glimma av ljus, byinvånarna kommer att dansa i denna skogens balsal och åter skall hundarna bli lyckliga i zocalon."

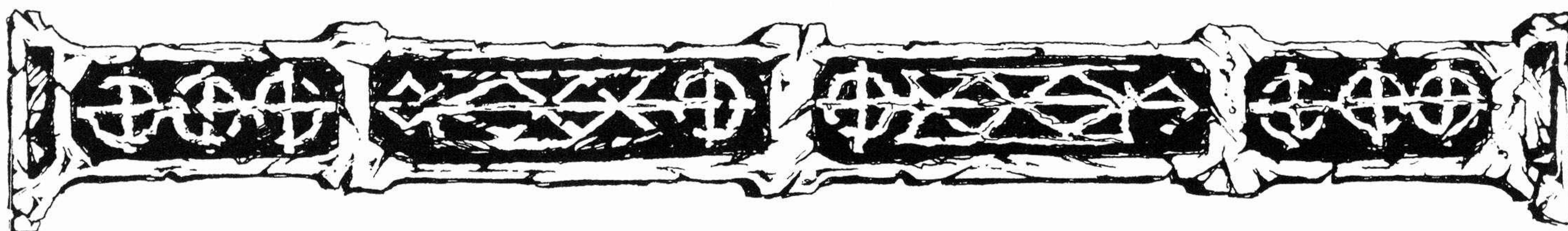
Det var sådana tankar som sysselsatte Josue Maldicho, arkitekten, medan don Roberto blev fet på de försvunna polisbefälen. Han blev faktiskt så fet att han blev oförmögen att lämna sitt torn på dagtid, utan tvingades ligga där tyst i sin ofantlighet till dess natten kom och han förvandlades till en kolibri så att han kunde flyga ut ur tornet genom dess eleganta spetsbågefönster. Sedan brukade don Roberto flyga genom den underbara, mångfacetterade natten och stora mottagningen hos byinvånarnas radioapparater.

Den första natten av många uppenbarade sig don Roberto som en kvinna för Josue Maldicho, som låg och drömde i glitterklotet. Han kallade sig för Luz med den ironi som bara kan uppbäras av det nattliga och ofantliga. Och don Roberto förändrade vädret i glitterklotet och frammanade bakom en spegelvägg en nordlig vinter, så att Josue Maldicho fick se is för första gången i sitt liv.

"Jag skall lägga mig ned i is, ty under kommande sekler skall jag återuppträda i is", sade Josue Maldicho. "Don Roberto har förklarat för mig att åren och temperaturerna inte kommer att spela någon roll, så länge som bara glitterklotet mitt går ned till absoluta nollpunkten. Då kommer nämligen tiden själv att frysas ned. Sedan skall jag vänta, jag och Disney från Almarien, som jag har förstått väntar nedfrusen i sitt slott i Californien. Tillsammans skall vi, Disney och jag, en gång berika en framtida värld, ty det har don Roberto berättat.

Men givetvis hade don Roberto ljugit om Disney. Det var ju inte för inte som sist han talade sanning var 1457 och då var det för att lura och bedra conquistadorerna, som väntade sig en lögn. Han hade berättat denna fabel för Josue Maldicho för sina egna nattståndna syftens skull. Så hände det sig att don Roberto, skimrande i sina lögner och i sin fjäderbeklädnad, en andra gång kom till Josue Maldichos glitterklot. Två gånger cirklade han runt det snurrande palatset och ändå





ilade slutsatser från mina observationer då (det enda rätta verkade vara att fortsätta att samla information), men vampyrism verkade vara den troligaste förklaringen.

## Det andra mötet

Jag fortsatte att arbeta på fälten för att förtjäna mitt uppehälle. De första veckorna var särskilt svåra på grund av den för mig helt annorlunda dieten. Jag var sjuk ett kort tag. Ironiskt nog skickade byäldsten i calpullin efter hjälp från översteprästen, som sände mig ett medikament som hjälpte mig mycket. Jag var faktiskt helt återställd på bara tolv timmar, och faktum är att flera kroniska åkommor jag haft de senaste fem åren verkade, åtminstone temporärt, förbättras avsevärt. Byäldsten informerade mig inte om varifrån medikamentet kom förrän efter det att jag tillfrisknat. Detta fann jag förbryllande, för fram till dess hade jag aldrig hört talas om en varelse från Det Okända som medverkat aktivt till att hjälpa sjuka. Inte bara själva handlandet var underligt, utan jag kunde inte heller låta bli att undra var varelsen fått denna kunskap. Dessutom hemsöktes jag av en hemskare fråga: tänkte varelsen nu låta mig bli nästa offer. På det hela taget fann jag mig vara i

en synnerligen skrämmande situation.

Nästa gång jag såg varelsen var när byborna samlades för att fira en religiös högtid. Tack vare mitt kunnande visste jag att denna ritual var tillägnad guden Tezcatlipoca och skulle, om den var autentisk, kräva att flera vuxna män offrades. Jag antog att mina kunskaper om religionen skulle vara till hjälp vid mina observationer och kanske hjälpa mig att bestämma varelsens exakta natur. Än en gång förvånades jag av att en ceremoni tillägnad solguden Tezcatlipoca skulle avhållas på kvällen, ungefär två timmar efter solnedgången.

Tretton bönder leddes, synbarligen helt utan tvång, till toppen av samma pyramid som tidigare. Denna gång var folkmassan betydligt större. En grupp män klädda som de forna prästerna marscherade långsamt i takt till en trumma. När de nådde toppen valde alla prästerna ut varsitt av de tretton offren och ledde bort sin man till offeraltaret. När de kommit dit, stod offren tysta och stilla och inväntade lugnt sina avrättningar. Prästerna såg upp mot himmelen och bad. Trummandet upphörde och folkmassan såg tyst på, när en präst började skära upp offrets bröst med en stor kniv. Jag kunde höra bröstkorgen spricka och offrets kropp började kasta och skaka. Inte så mycket

som ett kvidande hördes från offret, när blodet forsade från hans bröst och rann längs altaret ned i en behållare. Den livlösa ännu sprattlande kroppen vältes sedan över så att allt blod rann ned i den väntande behållaren. När alla tretton offer hade avrättats på samma sätt och deras blod runnit ned i behållaren, började prästerna mäsas en bön och snart hade hela folkmassan börjat sjunga med. Mässandet steg och växte, från att ha börjat som ett mumlande tills det nästan blev ett rop.

Just då blev jag bländad av en kraftig blix av skinande ljus. När jag återfått min mörkersyn, fokuserades den på en enorm varelse – hälften människa, hälften jaguar. Ett kort ögonblick mindes jag mina mardrömmar från förr – för sex år sedan i Chilpancingo när jag stått öga mot öga med en varjaguar. Likväl var det här annorlunda: varelsen var nästan sju meter hög!

Den vände sig mot folkmassan som nervöst backade undan från dess ilskna morrande. Sedan koncentrerade varelsen sig på altaret under sig och jag tror att den letade efter behållaren med blod. Varelsen drog sedan fram den hinkliknande behållaren och höjde den till sin mun. Blod rann nedför dess kinder när den svalde liter efter liter. Högre och högre lyfte den behållaren, till dess att den var helt tömd.

kunde inte speglarna fånga in någon bild av de fladdrande vingarna, då han flög in och ut bland de svängande nektarinerna. Hela tiden satt Josue Maldicho hopkurad av skräck i hörnet av glitterklotet, förhäxad av de diffusa, avlägsna vingslagen och av möjligheten att det fanns en allegori i denna och varje annan händelse som han upplevt sedan han först hämtade hem skärvorna av glas och speglar till zocalon.

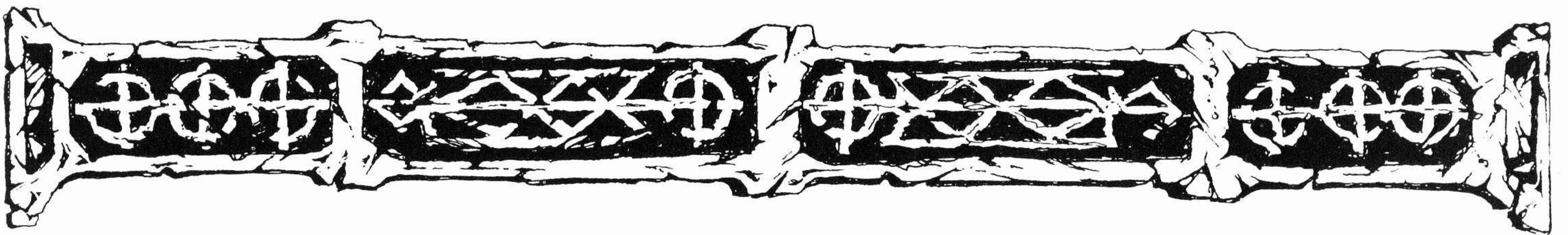
Denna gång då don Roberto kom in i glitterklotet, rökte de två männen cigarr och don Roberto berättade för Josue Maldicho om tornet och dess spetsbågefönster. Tornet var så högt att det sades att tjänarna åldrades outhärligt då de gick uppför trapporna som ledde från källaren till det stora, med muralmålningar försedda, arbetsrummet i tornspiran. En av muralmålningarna föreställde områdets historia och var så omsorgsfullt gjord att en gång, då don Roberto råkade spilla vin på den östra väggen, var han tvungen att mycket snabbt och flinkt torka upp efter sig. Om han inte hade gjort det, skulle nämligen vulkanen "La Malinche" aldrig ha existerat. De yngre tjänarna arbetade på bottenvåningarna, de medelålders på de våningar som låg strax ovanför molntäcket samt de gamla på de våningar där luften var så tunn, att bara de som avtynat och behövde mindre mängd luft än tidigare i sina krympta lungor, kunde överleva. Givetvis åt, sov och bodde don Roberto på våningarna ovanför sina tjänare.

"Den stratosfäriske don," viskade Josue Maldicho med vördnad medan praktfulla papegojor, tukaner och janayas, slugt förklädda till parakiter, föll in i korus ovanför zocalon, ett korus där man höll med Josue Maldicho, om än inte lika vördnadsfullt: "Ja, ja, den stratosfäriske don." "Ni smickrar mig", klippte don Roberto av och änden på hans cigarr glödde i glitterklotets mörka innandöme. Röken steg osynligt upp genom mellanrummen mellan speglarna och upp i luften ovanför zocalon, där den steg vidare upp emot månen, passerade



genom flera tidszoner och skingrades i ett land där hundarna skrattar, där god arkitektur värdesätts, där stjärnorna bugar i en magnifik hyllning och där åren blivit kuvade.





Då kastade odjuret bort behållaren så att den sprack i tusen bitar. Nu stirrade varelsen stint på hela folkmassan. Ett kort, fansansfullt ögonblick tyckte jag att den stirrade rakt in i mina ögon. Just då kände jag det som om den hade känt igen mig som en inkräktare. Det kändes som om flera minuter gick medan vi hade ögonkontakt.

Slutligen vände sig odjuret om med ett se-gervrål, medan folkmassan åter backade undan. Så kom samma ljusblxt som förut och varelsen var borta. Lättnad spred sig genom hela folkmassan. Mina egna känslor var förvirrade. Jag undrade ännu om varelsen hade pekat ut mig, om den på något sätt visste vem jag var, eller om det bara var min fantasi som hade skenat iväg. Jag var hur som helst mycket lättad över att riterna var över och även om det inte funnits något direkt hot mot mitt liv så var jag glad över att ännu vara vid liv.

Senare den natten började jag försöka bringa klarhet i vad jag just hade sett. Det kanske allra mest slående av alla ohyggligheter jag sett, var det onaturliga lugn som uppfyllt offren när de radade upp sig för att dödas på altaret. Det är möjligt att de hypnotiserats eller drogats, eller så kanske deras lugn kom av religiös fanatism. De kan ha trott att de genom att offras skulle försäkras ett lyckligt liv efter detta, en vanlig föreställning i gamla mexikanska religioner och än idag i bl.a. vissa islamiska sekter. Bortsett från detta så är det mycket troligt att offren placerades i något slags hypnos då de inte gav ifrån sig några ljud under vad som måste ha varit en ytterst smärtsam död. Detta tyder på att varelsen har någon form av mental kontroll över sina offers tankar och känslor. Om detta är fallet så betyder det troligen att denna besvärjelse kan varieras med för oss tidigare oanad kraft.

Vid denna tid, då jag ännu bara påbörjat min undersökning, hade jag en annan störande känsla. Jag kunde inte veta säkert att jaguarmannen var samma varelse som den jag sett tidigare vid pyramiden. Utseendet var annorlunda, men detta är betydelselöst när man har med det Okändas illusionsmästare att göra. Jag avfärdade snabbt tanken att jag hade sett en sådan varelse tidigare, emedan jaguarmannen var alldeles för stor för att vara en av de var-

jaguarer jag hade sett åratals tidigare i Chilpancingo. Varelsen i ceremonin var helt klart ämnad att vara Tezcatlipoca, solguden som antar skepnaden av en jaguar. Tezcatlipoca var också känd som "den rykande spegeln", och människor skulle kunna se i den spegeln och se in i framtiden.

På något sätt verkade den underliga ceremonin motstridig och fel för det tränade antropologökat. Min intuition fick mig åter att mistänka att jag åsett ett bedrägeri av Det Okända. Jag koncentrerade mig på likheterna mellan jaguarmannen och Tlalocfiguren från den tidigare ceremonin. Båda figurerna drack blod, uppenbarligen strax efter solnedgången, och använde sig av en imponerande uppsättning besvärjelser från den Onda Vägen. Enkla sannolikhets-hänsyn fick mig att dra vissa andra slutsatser. I Tezcatlipocas ceremoni såg jag aldrig översteprästen Huitzotl, som hade dominerat den tidigare ceremonin till Tlaloc. Kunde det vara så att jaguarmannen var Huitzotl, att de olika varelserna kunde vara en och samma person – en varelse med förmågan att byta mellan flera skepnader? Jag hade fortfarande för många obesvarade frågor. Jag behövde fler svar. Trots min stigande skräck, behövde jag stanna och göra fler observationer, även om det så skulle bli min undergång.

Nästa morgon, när jag var på väg till fälten där jag skulle arbeta den dagen, kom en man emot mig från det andra hållet. Det var något oroande välbekant över honom som jag inte riktigt kunde placera. Jag tittade på honom i hopp om att hitta någon ledtråd. Vi var nästan mitt emot varandra när jag insåg att det var mannen som först hade berättat för mig om de underliga riterna i den här gudsförgätta delen av Tlaxcala! Att döma av uttrycket i hans ansikte kände han också igen mig och var mycket förvånad över att se mig på stigen. Han såg omedelbart ned i marken och undvek nervöst mina blickar. Jag gjorde detsamma, i hopp om att han inte skulle känna igen mig. I ögonvrån såg jag honom kasta en blick över axeln för att vara säker på att han sett rätt.

Mina faror hade bara börjat, för nu sade mig alla mina instinkter att fly och att fly omedelbart. Jag nådde aldrig fältet där jag skulle ha arbetat. Istället sprang jag allt vad jag orkade till säkerheten i staden Puebla, i den fasta för-

vissningen att jag skulle bli nästa offer. Det behöver knappast sägas att jag inte hade någon lust att hedra Huitzotl med min närvaro. Jag nådde Puebla utan andra problem än trötta fötter. Väl i staden kontaktade jag några kollegor från universitetet och bad dem komma och hämta mig. Jag var tillbaka i Mexico City och tryggheten till natten, och då längtade jag bara efter min egen sköna säng.

## Cocktailpartyt

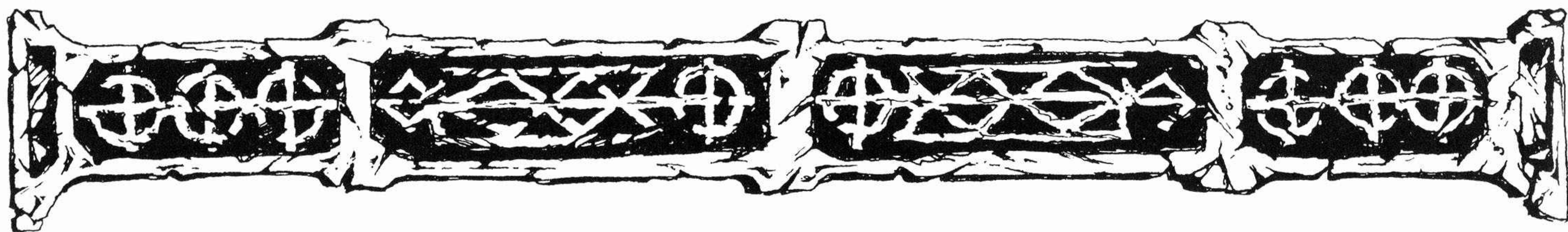
Efter min återkomst till Mexico City diskuterade jag inte mina upptäckter med någon. Istället begravde jag mig i studier (vilka inte ledde till några nya resultat). Läsåret skulle just börja och universitetet höll på att förbereda sig för ytterligare ett års studier och strejker.

Natten före terminsstarten närvarade jag vid ett cocktailparty, arrangerat av en rik man som ville ställa sig in hos medlemmarna i antropologiska institutionen. De rika är ökända för att försöka köpa betyg och examen till sina barn. Min egen bedömning av studenterna påverkades aldrig av dylikt, faktum är att jag endast närvarar för att undvika att skaffa mig politiska fiender. För övrigt är mina klasser alltid överfulla på grund av det ovanliga ämne jag undervisar i.

Den här festen skulle emellertid bli annorlunda. Tidigt på kvällen blev jag introducerad för en don Roberto de la Torre, en ytterst stilig och välklädd man med uppförandet hos en europeisk greve. Don Robertos drag var kastilianska, så även hans spanska. Efter det att vi presenterats för varandra, och det vanliga småpratet som hör till en sådan här tillställning var överstökat, överraskade don Roberto mig med att säga att han inte var ett dugg intresserad av antropologi. Han var istället intresserad av att möta mig eftersom han hört en hel del om min märkliga inställning till antropologin. Jag var allt för mänsklig och don Robertos överraskande ord spelade direkt på min fåfänga. Min åhörare lyssnade intresserat (beundrande trodde jag) på min utläggning, när jag pladdrade på och försökte låta viktig och lärd.

När det blev hans tur att tala förklarade don Roberto att han kommit hela vägen från sitt hem i Tlaxcala för att närvara vid det här partyt. Jag tystnade instinktivt, lika intensivt lyss-





nande som jag förut vårdslöst hade pladdrat. "Ni förstår, professor Guevara", sade don Roberto lugnt och kallt, "jag är en mycket mäktig person som sätter en ära i att kunna peka ut ett ansikte i mängden, att kunna plocka ut ett speciellt ansikte och säga 'det är något särskilt med den här mannen'." Don Robertos iskalla leende blev nu till ett utmanande ondskefullt grin. "Jag har sett Ert ansikte i folkmassan så att säga. Eftersom det är oundvikligt att vi skall mötas igen, så tyckte jag det var lika bra att presentera mig. Säkert skall vi ses igen någon gång, åtminstone för att få något att dricka."

Don Roberto bara log, väl medveten om att hur jag än försökte dölja mina känslor, så hade jag förstått vad han menat. Jag måste erkänna att efter det här så var festen helt misslyckad, vad mig angelangade. Skrattet i rummet ekade metalliskt långt borta och ljusen verkade onödigt starka. Jag insåg vem det var som stod framför mig. Uppenbarligen var denne vampyr så mäktig att den inte hade några betänkligheter över att meddela mig i förväg vad den planerat åt mig.

## Insamlad information

Den första chocken över mötet gick över med tiden. Snart tog min pliktkänsla gentemot S.A.V.E. överhanden över min rädsla. Om inte annat, så kunde jag skriva ned mina fynd, reaktioner och observationer såsom de hände i och efter mitt besök i Tlaxcala, för att göra det möjligt för framtida sändebud att minimera sin egen risk. Om jag bara fick tid på mig skulle jag kunna vidtaga ytterligare efterforskningar och kanske därigenom bidra till att varelsen förgörs, även om det sker efter min egen död. Under alla omständigheter måste jag skicka mina slutsatser till S.A.V.E. för organisationens egen skull.

Jag är övertygad om att det endast existerar en enda varelse. Denna varelse är en vampyr som påminner starkt om greve Dracula, med några uppenbara skillnader. Först av allt så kan denna varelse byta skepnader, av vilka de flesta ser ut som Aztekernas gamla blodtörstiga gudar. Varelsen kan också ändra sin mänskliga skepnad, åtminstone till don Roberto de la Torre, som jag upptäckte i Mexico City. Det är möjligt att den kan anta andra former också. Solljus dödar inte denna vampyr, även om det

förmodligen begränsar dess krafter. Vampyren går omkring dagtid i skepnad av en överstepräst Huitzotl (i alla fall enligt indianernas utsago), såsom han gjorde när han gav mig medicin. Det faktum att offerceremonierna, tvärt emot traditionen, hålls på natten tyder på att vampyren försvagas under dagen.

Det står helt klart att vampyren använder den Onda Vägen mycket. Förutom de effekter han använder vid ceremonierna, så använder varelsen förmodligen olika former av mental kontroll, samt säkerligen ytterligare krafter. Vidare studier har lett till följande upptäckter som kan vara till hjälp för S.A.V.E.s utsända.

1. En chalet byggdes 1957 på norra sidan av vulkanen La Malinche, omkring en kilometer från den plats där jag först mötte Huitzotl/de la Torre. Några av de spansktalande indianerna kallar helt enkelt stället "la torre" (tornet). Det går endast att nå den med terrängfordon. De flesta bönder som bor i området hävdar att även om de aldrig sett någon bo i huset, så har de sett ljus därifrån om natten. Egendomarna ägs enligt Municipio de Tlaxcalas arkiv av en viss Roberto de la Torre.

2. 1969 bad Förenta Staternas ambassad i Mexico City formellt Mexikos regering att undersöka mordet på sex amerikanska medborgare i den lilla staden Tores, ca tre mil söder om Atochasjön i västra Tlaxcala. Turisterna fotvandrade i området. De hittades efter fem dygn. Kropparna var sönderhackade av machetes. Dödsorsaken var i samtliga fall att halsen skurits av, och på samtliga av dem var detta det enda sår som blött.

## Råd till S.A.V.E.s sändebud

I jakten på Huitzotl/de la Torres blir ett flertal nödvändiga procedurer av yttersta vikt. För det första vore det till mycket stor hjälp om en expert på mesoamerikansk antropologi följer med. Denna vampyr har förklätt sig till olika gudar ur den aztekiska mytologin, för att sedan mycket noga arrangera så att han på detta sätt kan erhålla blod. En expert på ämnet skulle kunna vara till stor hjälp i försöken att gissa sig till varelsens handlande och att hitta svagheter hos varelsen genom att upptäcka små misstag i maskering och ritualer, på samma sätt som jag

lyckades upptäcka en hel del viktiga fakta tack vare min kunskaper om aztekerna.

Slutligen så måste den som tänker söka förgöra vampyren vara beredd på att möta ilskan hos de 10 000 indianer som bor i området. Dessa är inte medvetna om att Huitzotl är vampyr. Tvärtom så fortsätter de endast sina sekelgamla traditioner och seder. Indianerna är helt övertygade om att dessa "gudar" framkallar regn åt dem, hjälper dem med medikamenter om så skulle behövas och ett flertal andra livsnödvändigheter. Som tack försöker indianerna blidka "gudarna" med blodsoffer. Befolkningen i trakten gör bara vad deras förfäder har gjort i generationer, i hundratals år. Om någon dödar översteprästen Huitzotl, vampyr eller ej, så kan detta mycket väl ge upphov till snabba och våldsamma reaktioner från indianerna, som förlitar sig på honom för sitt dagliga levebröd. Ty den mest skrämmande frågan av alla de som kringgärdar Huizotl kvarstår: Hur länge har han hållit på med sina illgärningar? Om det "blodsavtal" som han har med folket på landsbygden i Tlaxcala, har gällt i århundraden, som somliga gör gällande, vad är det då som säger att det inte var Huizotl själv som introducerade de blodiga ritualerna för indianerna vid en tid då dylika ceremonier var vanliga i åtskilliga kulturer? Vad är det då som säger, att han i så fall, med sin omvittnade förmåga att byta skepnad och förändra den omgivande världen, inte sedan såg till att folket hölls i en ständig religiös fruktan, vilket i sin tur gav upphov till en aldrig sinande ström av blodsoffer? Om sådant kunde ske i ett folks religiösa historia, vad är det då som hindrar det från att ske igen, bortsett från den ständiga vaksamhet som utövas av ansvarsfulla organisationer, bland vilka S.A.V.E. har sin givna plats?

Den fara som ligger i botten av alla dessa dödliga maskerader — det element av bedrägeri och illusion som ingår i varje vampyrs dåd — är att vampyrerna med hjälp av sina förklädnader ger läpparnas bekännelse åt vissa ideal som anständiga människor värderar högt. Vi luras att tro på vampyrerna — alldeles särskilt om vi inte insett att de *är* vampyrer — eftersom vi så gärna vill tro att andra delar våra värderingar. Därigenom blir vi bedragna, ty för vampyren är blod det enda värdet och överlevnad den enda dygden.



# ELIZABETH BATHORY

— av professor Wilhelm Geistmann —



v alla rapporter i S.A.V.E.s arkiv är förmodligen fallet Elizabeth Bathory det allra mest skrämmande. Hon var för sina samtida under sextonhundratalet onskans eget väsen, den mörka kärnan i ett utbildat folks kollektiva fruktan. Hon var den mest fruktade varelsen under sin tid — det vill säga under den tid hon var som mäktigast — och fruktades av folket i de mörkaste, mest ökända delarna av Transylvanien. De kände alla bara allt för väl till Vlad Tepes hemiska död, han som gått till historien som Dracula. Likväl fruktade de Elizabeth Bathory än mer.

## Elizabeth Bathorys historia

Elizabeth Bathory föddes 1560 i en del av Ungern som gränsar till Karpaterna. Bathory är en av de äldsta, rikaste och mest berömda familjerna i Ungerns historia. Det är intressant att notera att även om familjen Bathory ofta associeras med Ungern, så är familjens flesta band till Transylvanien. En av Elizabeths släktingar var kardinal, ett flertal av dem var furstar av Transylvanien och hennes kusin greve György Thurzo var Ungerns premiärminister. Den mest berömda medlemmen av familjen Bathory, kanske den mest berömda av alla ungerska statsmän, var kung Stefan av Polen. Förutom religion och politik fanns det andra mörkare intressen i familjen. En av Elizabeths farbröder var djävulsdyrkare, och andra familjemedlemmar ägnade sig åt andra bisarra och

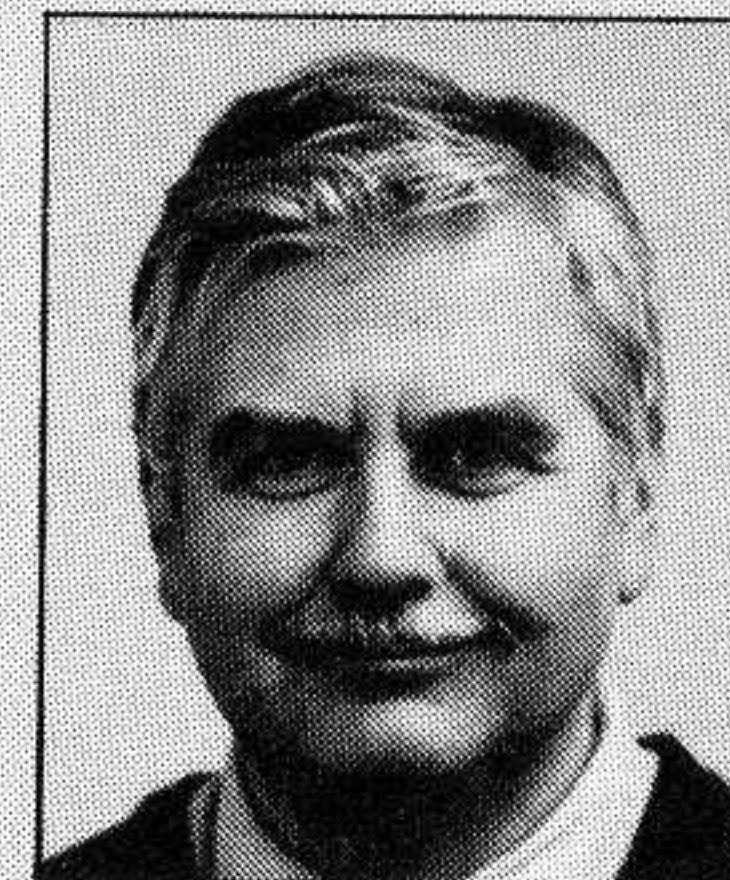
onskefulla intressen. Ingen i familjen var dock så snedvriden som Elizabeth själv.

Som ung förlovades Elizabeth med greve Ferenc Nasady. Hon gifte sig med honom den 8 maj 1575, blott 15 år gammal. Hennes man var 26. Som en gest som visar den respekt som tillmättes namnet Bathory lade greve Ferenc Elizabeths efternamn till sitt eget. Detta var en mycket lyckosam gest emedan Elizabeth även i fortsättningen blev känd som Elizabeth Bathory, vilket i sin tur gjort det lättare att följa hennes liv genom de komplicerade händelserna och illdåden under de följande 40 åren. Elizabeth och Nasady residerade i slottet Csejthe, en fästning i nordvästra Ungern. Greve Nasady tillbringade nästan hela sitt gifta liv ute i krig.

Krig verkade vara betydligt vanligare i denna del av världen än motsatsen. Greven hade rykte om sig att vara en stor krigare, och han blev med tiden känd som "Ungerns Svarte Hjärte", en stark hand för nationen mot turkar och ryssarna under Ivan den förskräcklige.

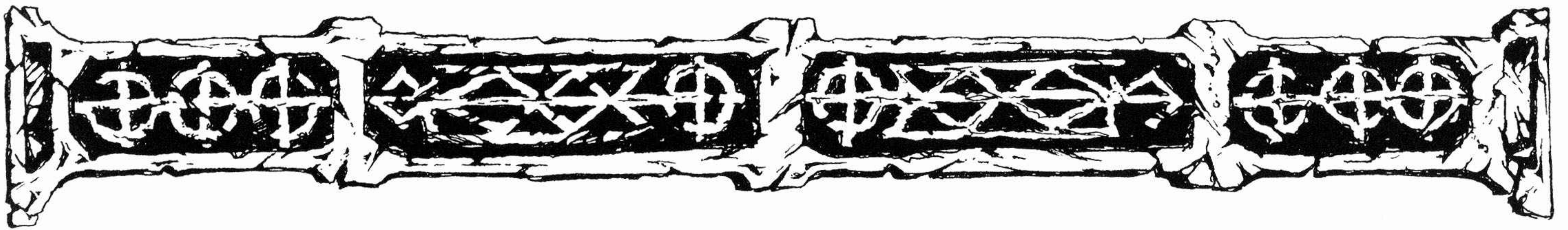
Olyckligtvis var han precis lika hänsynslös

hemma som på slagfältet. På grund av dåtidens traditioner och makens svartsjuka, var Elizabeth i det närmaste en fånge i sitt eget hem. Det gjorde henne ensam, lättpåverkad och mycket mottaglig för andras inflytande. Det verkar som om det var Elizabeths uppassare Thorko som ledde in henne på den ockulta



*Det är en stor ära att få inkludera professor Wilhelm Geistmanns arbete i denna samling. Professor Geistmann behöver självfallet inte någon särskild introduktion, emedan hans tio år vid S.A.V.E.s roder varit en tid av lysande framgång, där det Okända gång efter gång mött sin överman i duktigare och bättre tränade sändebud. Professor Geistmann, som föddes i Schweiz, innehar posten som professor i renässanshistoria vid Luzerns universitet, där hans privata efterforskningar försett S.A.V.E. med användbar bakgrundsinformation om baron Anton Garnier — alpvampyren. Detta material, tillsammans med hans mera ingående arbete om Elizabeth Bathory, Loup du Mal och Loup Garou, finns med i professor Geistmanns inflytelserika bokverk *Alte Aberglauben der Modernen Zeit*. —Red*





vägen, något som uppenbarligen denne ägnat sig åt under en längre tid. Tidigt under deras äktenskap skrev grevinnan till sin man om de voodooliknande ritualer hon och Thorko deltagit i. Kanske hade dessa bisarra och brutala riter något samband med den Onda Vägen. Likheterna mellan dem och de som praktiseras på de zombiehemsökta karibiska öarna är slående. S.A.V.E. har dock ännu inte lyckats få någon klarhet i hur Bathorys onda "magi" används eller varifrån den härstammar.

Ett tag var grevinnan uppenbarligen ytterst förvirrad. Hon lämnade sin man och slottet Csejthe för att rymma med en "mörk främling". Grevinnan återvände kort därpå, och det verkar som om greve Nasady förlät henne omgående. S.A.V.E. har inte lyckats identifiera den "mörke främlingen" men olika alternativ finns, av vilka ingen är särskilt uppmuntrande. Först och främst så kallades främlingen "mörk", vilket kan syfta på flera saker, allt från hudfärg till samröre med Det Okända. Den kanske mest intressanta möjligheten, vilken vi inte kan utesluta, är att den "mörke främlingen" från Bathorys nyckfulla rymning är ingen mindre än Dracula själv. Vi vet ingenting om dennes förhållanden från tiden efter hans "död" som furste av Valakiet, tills dess han identifierades av Jonathan Harker i slutet av artonhundratalet.

Om det verkligen rörde sig om Dracula, skulle detta kunna förklara de märkliga och bisarra händelser som inträffade kort efter det att Elizabeth återkommit. Kort efter det att hon återvänt till Csejthe, började Elizabeth tortera sina tjänsteflickor. Dessa skändligheter utfördes med hjälp av grevinnans gamla sköterska Ilona Joo, hovmästaren Johannes Ujvary, en häxa vid namn Dorottya Szentes, en skogshäxa vid namn Dravula och den allerstädes närvarande Thorko. I fotspåren på dessa skändligheter följde ytterligare förändringar i grevinnans liv.

Under de första tio åren av sitt äktenskap med greve Ferenc Nasady Bathory hade Elizabeth varit barnlös. Nu födde hon plötsligt tre söner och en dotter i rask takt. År 1600 avled hennes make. Vid dennes död tog hennes mörka sida helt överhanden, och nu visade hon för första gången öppet upp sin ondska. Först skickade Bathory bort sin svärmor (som hon hatade) från slottet. När så hennes enda fientligt inställda vittne var ur vägen, började grevinnan styra och ställa som hon ville på slottet, för att tillfredsställa sina sjukliga nöjen.

Bathorys vidrigaste brott sägs ha uppkommit av en händelse, men grunden till det fanns redan i hennes egen mörkaste fruktan: rädslan att bli gammal och förlora sin skönhet. Denna skräck utlöstes i en ohygglig situation som återgivits i flera biografier och historier. Det verkar som om grevinnan, som var okänd för sina grymma behandling av tjänare, slog en tjänsteflicka så hårt att den unga flickan började blöda, och blod stänkte på grevinnans hand.

Bathory reagerade omedelbart. Källorna hävdar att hon trodde att blodet fick hennes hud att verka mjukare och fräschare, till och med att föryngras, vilket fick henne att tro att hon upptäckt hemligheten med evig ungdom i unga flickors blod.

Vi tror att det låg mer bakom grevinnans handlande än en galnings fantasi eller inbillningen hos en kvinna som alltför länge levtt i ensamhet och mörker. Det är möjligt, med tanke på hennes mystiska bortovaro med den "mörke främlingen", att blodet verkligen vitaliserade Bathorys hud. Hur som helst så agerade Elizabeth utifrån sin övertygelse snabbt och brutalt. Hon beordrade Johannes Ujvary och Thorko att skära upp flickan och hålla henne så att hennes blod rann ned i ett stort kar. Grevinnan tog sedan ett veritabelt blodbad, angelägen att försköna och föryngra hela sin kropp.

Under de följande åren blev det grevinnans underhuggares uppgift att "rekrytera" unga flickor till slottet Csejthe, under förevändningen att de skulle få anställning som särskild "personlig uppvaktning" till Elizabeth Bathory. Många unga flickor tog vad de trodde var deras livs chans. Så gott som alla av dem mötte i stället en gruvlig död. Elizabeth fortfor med sina blodbad för att bevara sin skönhet. Uppskärningen av de unga flickorna blev närmast rituellt, med grevinnan och Thorko som ledare för de ohyggliga ceremonierna.

Inom kort var baden inte nog. Vare sig detta nu berodde på en allvarligare psykos (som flera källor hävdar) eller helt enkelt på ökade vampyriska behov, så började grevinnan också att dricka offrens blod. Ibland fyllde hon sin bägare med blod, ibland drev hennes blodtörst henne till att binda fast sina offer, skära dem och sedan suga blod direkt ur deras kroppar. Slutet på denna galenskap kom när ett av de utsedda offren på något sätt lyckades fly från slottet. Hon berättade genast för myndigheterna om de ohyggliga riterna i slottet Csejthe och om "blodsgrevinnans" fruktansvärda behov.

Till slut fick kung Mathias av Ungern höra talas om det hela. Överraskande så beordrade han genast en undersökning. Varför skulle kung Mathias sätta tilltro till en tjänsteflickas skandalösa vittnesmål mot en kvinna från en av Ungerns förnämsta familjer? Det måste ha varit något i Transylvaniens bloddrypande tradition, i Elizabeths uppförande, eller i hennes mystiska försvinnande med den "mörke främlingen" som hade fått kungen att misstänka att en sådan skandal inte bara var möjlig, och som gjorde att det räckte med en tjänsteflickas vittnesmål för att misstänka en adelsdam? Kungen gick försiktigt till väga. Han sände Elizabeths egen kusin, greve György Thurzo, på en övervakningsinspektion av Csejthe, sent i december 1610.

Kanske räknade kungen med att Thurzo skulle göra sitt bästa för att rentvå familjens goda namn om Elizabeth skulle vara skyldig till illdåden, och att han skulle kunna lugna sårade

känslor om anklagelserna skulle visa sig vara falska. Anklagelserna var dock bara alltför sanna. När Thurzo och hans soldater plötsligt dök upp i slottet fann de det onämnbare. När greven och hans män steg in i stora salen fann de två offer för Bathorys ritualer, en var död och en nätt och jämnt vid liv. För första gången kunde utomstående ögon beskåda skärsåren och bitmärkena på kropparna och bågarna täckta av levrat blod. Förvisso måste männen ha börjat fantisera om än värre brutaliteter. Nere i fängelsehålorna hittade de dem. I hålorna fann de ett antal flickor, flera av dem med skärsår och bitmärken som flickorna ovan. Så fort Thurzo arresterat alla i Elizabeths grupp och frisläppt alla tilltänkta offer, började han leta efter mer. Han grävde upp ett femtontal flickors lik innan han gav upp och insåg att det skulle vara omöjligt att få fram alla kroppar.

Inför denna beskrivning är det säkert att greven inte kan ha hyst några tvivel om sin kusins skuld. Rättegången avhölls i Bics under januari och februari 1611. Elizabeth var aldrig med på sin egen rättegång. Faktum är att hon vägrade att förklara sig skyldig eller icke skyldig. Det är möjligt att hon litade till sitt familjenamn och tron att adelsmän stod över lagen. Den kompletta originaltranskriptionen från rättegången finns idag bevarad i Ungern, men ingenstans finns Bathorys egna åsikter om rättegången nedtecknade.

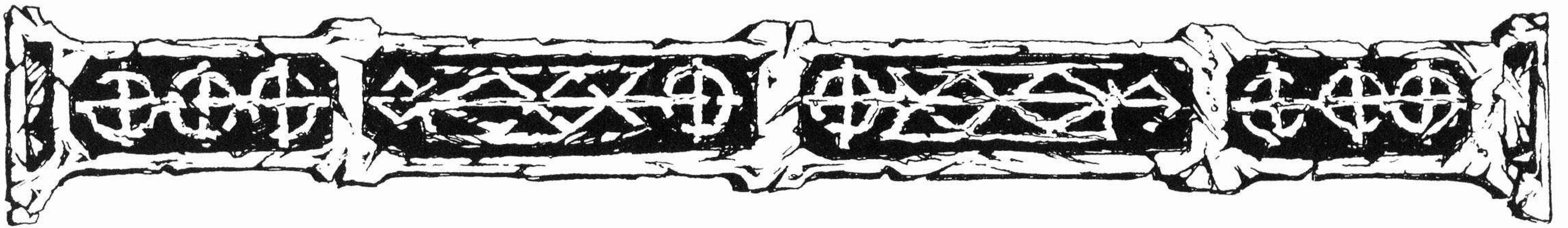
Ingen, utom möjligen Elizabeth själv, vet hur många unga flickor hon dödade. Tjänarna praktiskt taget slogs om att gissa antalet vid rättegången – gissningar som varierade från mellan 37 och 40 upp till 50. Man hade funnit 50 kroppar under slottet innan man gav upp. De flesta historiker gissar att mellan 600 och 650 offer fick sätta livet till. Männen och en av kvinnorna inblandade i Bathorys brott blev halshuggna och sedan kremerade. Underligt nog var detta i enlighet med en av de ungerska och transylvanska traditionerna att förgöra vampyrer. Två av kvinnorna fick fingrarna avslitna innan de brändes levande på bål, ett straff vanligen reserverat för häxor.

Elizabeth, Blodsgrevinnan, som hade lett hela den omänskliga serien av mord och gett order till de visserligen lika ondskefulla tjänarna, blev dock aldrig formellt fälld för något brott. I början krävde kung Mathias att också hon skulle avrättas. Sedan använde sig uppenbarligen Bathory-familjen av hela sitt stora inflytande på situationen. Kungen och premiärministern, grevinnans kusin, kom slutligen överens om att Elizabeth skulle få sin dom uppskjuten på obestämd tid, att tolkas som livstids inspärning.

Alla fönster och dörrar i grevinnans sängkammare murades igen, så att hon effektivt stängdes inne, och bara en liten lucka lämnades för att ge fången mat igenom. Återigen är detta något som tyder på starka misstankar om vampyrism.

År 1614, ungefär tre och ett halvt år efter det





att grevinnan murats in, beslöt en av vakterna utanför hennes kammare, som hade hört talas om hennes underbara skönhet, att titta efter själv. Han fann henne till synes död, med ansiktet mot marken. Det är förståeligt att de misssade ett av de klassiska tecknen på vampyrism – kroppen kunde mycket väl ha varit död i flera dagar, men Bathory var ännu vacker och fräsch. I den helt felaktiga tron att mörderskan inte skulle få begravas i vigd jord och att det därför var upp till dem att göra av med kroppen, för att sedan informera kungen och familjen Bathory, brände vakterna hennes kropp och säkerställde därigenom att vampyren inte förintades för gott utan skulle kunna återvända senare.

## 1947: Pavlovics expedition

1947 hade man samlat tillräckligt med bevis i S.A.V.E.s högkvarter på Irland för att säkerställa att en vampyr härjade i Fagaras, i Rumänien. Vampyrens handlingsmönster stämde inte överens med andra vampyrers, men det stämde mycket väl överens med Elizabeth Bathorys, som länge misstänkts vara en vampyr.

En S.A.V.E.-expedition sändes iväg, ledd av veteranen Ivan Pavlovic. Pavlovic fick med sig dr Dragan Mirkovic, Franc Hazi, "Wandy" Milovic, Nicole Iorga och Monica Dimitru.

Pavlovic, som var väl medveten om Blodsgrevinnans rykte, planerade att använda de tre unga kvinnorna som lockbete. Planen fungerade, men olyckligtvis fungerade den alltför bra. Elizabeth var verkligen i Fagaras som man misstänkte. Av Dimitrus kvarlämnade dagbok framgår att ungefär 48 timmar efter det man identifierat varelsen, den 2 juli 1947 "... bröt helvetet löst. Pavlovic fick för sig att Hazi i hemlighet var lierad med vampyren och sköt honom. När han sedan insåg att Hazi inte var en förrädare sköt Pavlovic sig själv i desperation. Han lyckades dock bara skada sig själv och dr Mirkovic lyckades behandla det riktigt bra. Just som Pavlovic verkade vara på fötter igen för att leda oss mot vampyren, skar han halsen av doktorn som just räddat hans liv och hotade sedan oss medan stackars Mirkovic förblödde. Efteråt blev Pavlovics skada infekterad, och den förorsakade honom en mycket smärtsam död". De unga flickornas öde är ännu ett mysterium, men de blev alla blodsgrevinnans offer.

Deras kroppar återfanns vid vägrenen, en efter en, den 8, 9 och 12 september 1947. De hade alla tömts på blod.

## Bathory idag

Budapest, i Ungern, är en stad som ännu är mycket främmande för de flesta västerlänningar. Det är fortfarande samma blandning av Europa och Asien som karaktäriserar flera östeuropeiska städer under sovjetiskt inflytande. Man skulle kunna tro att med den hårda säkerhetskontrollen i Ungern, så skulle landet inte längre vara säkert för vampyrer. S.A.V.E.s senaste bevis tyder dock på att vampyrerna ännu lever och frodas och fortsätter att hem-söka de länder där de varit som mest ökända.

Tidigt 1972 besökte den bolivianske romanförfattaren Terevaldo Roberto Flechero Lunares Budapest på inbjudan av ungerska författarförbundet. Flechero Lunares var känd för den annorlunda skildringen av "normala" sinnestillstånd i sina böcker och sina uttalade vänsteråsikter. (Givetvis är många av hans göranden ökända. Han var ett av S.A.V.E.s modigaste och duktigaste sändebud, fram till sitt försvinnande nyligen.) Lunares var mitt emellan två

## I grevinnans armar

Ur "Brev till min broder Georg" av Miroslav Gorba  
Översättning: Dr Wilhelm Geistmann

*Den ungerske romanförfattaren Miroslav Gorba (1882–1930) har genom sina verk fått många litterära efterföljare i Västeuropa och Amerika, men däremot är hans böcker förbjudna i hans hemland Ungern. Delvis beror hans berömmelse på den brevväxling han hade med sin bror Georg. I breven till sin bror förde Gorba fram sina åsikter om litteratur, filosofi, teologi, sin egen sviktande hälsa och slutligen, sin kamp mot det Okända. Trots att de av många avfärdats som hallucinationer av en man som varit nedbruten av tuberkulos, har breven varit ett ovärderligt dokument för S.A.V.E., speciellt då det gällt att få information om Elizabeth Bathory. Med hjälp av det här utdraget, liksom av författaren Flechero Lunares berättelse av senare datum, kan man skönja att Bathory, trots att det är kvinnors blod hon behöver för att överleva, också finner njutning i att plåga manliga konstutövare.*

12 december 1929

Än en gång Georg: jag är smärta, jag är förtvivlan. Åter har grevinnan (kommer du ihåg att jag berättade för dig om grevinnan?) besökt mitt lilla hus i Vertest och åter har hon tjugat mig med beskrivningar av sin rikedom och med löften om att jag kanske kan få dela hennes förmögenhet. Georg, Elizabeth (hon låter mig kalla henne vid förnamn, ty hon säger att jag är en "ädling i anden") vet att min hälsa sviktat och att det finns dagar då jag inte kan gå upp från sängen, då jag inte ens kan sitta vid skrivbordet och att det finns kvällar, då jag är så totalt utmattad att jag skulle sova som en död, om det inte vore för korparnas hemska kraxande utanför mitt fönster – jag kan höra att du säger "tämigen harmlöst", gamle praktiskt lagde Georg, men de är allt annat än harmlösa när de påminner om Macbeth och "mördarens

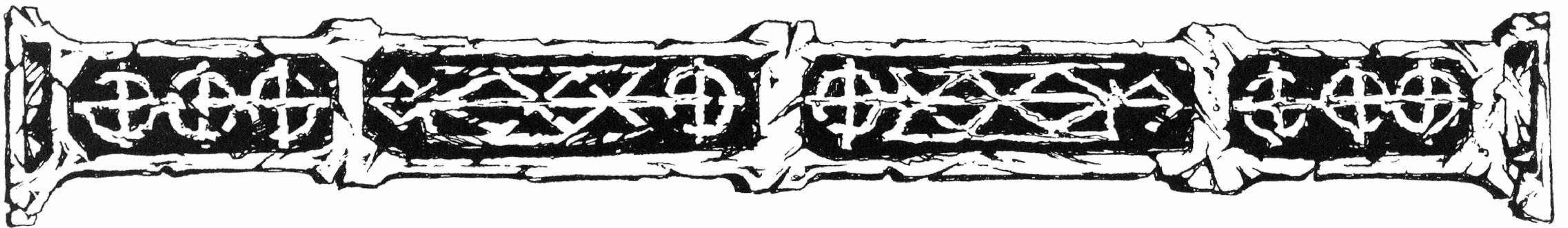
sömn". Ja, hon vet att min hälsa sviktat och hon är mycket medkännande. Märk väl att hon är medkännande, men bestämd, sådan som jag alltid föreställt mig att min musa skulle vara. Hon känner flera framstående läkare i Wien, och hon har lovat mig den bästa vård som kan erbjudas i Europa – när jag väl skrivit klart min roman "Fajdalom".

Gamle praktiskt lagde Georg, jag vet att du säkert säger detsamma som vår amerikanske vän Fitzgerald skulle ha sagt: "En sådan musa!" Kanske slås du av tanken att förlänga en mans sjukdom är detsamma som att mörda hans konstutövning. Dessa dystra tankar har jag tänkt långt före dig, käre Georg, ty på nätterna, då jag försöker få ett uns av sömn efter ett av dessa infernaliska hostanfall, är det sådana misstankar som korparnas höga, andlösa skrin plågar mig med.

Men tänk ändå: finns det någon stor konst som inte blivit till och formats under inverkan av stor smärta? Det är denna i sanning dystra, men djupa kunskap som hon lär ut till mig.

Hon undervisar mig i mitt arbetsrum, föreläser, retar och tröstar från sin tron där i korgstolen vid det östra fönstret. Och det är inte bara hennes ord som är vackra, Georg! Även om jag ibland i månljuset ser henne i profil och inser att hon är äldre än jag föreställt mig, så finns det alltid något ungt hos henne – en naturlig ungdomlighet skulle jag kunna kalla det, trots att den tilltar och avtar på samma sätt som månen som upplyser hennes lugna, rena anletsdrag. Och hon talar till mig och säger: "Det är här i månljuset, Gorba, här i mörkret, som konstutövarens sång får ett eget liv. Det är mot detta mörker som dagsljuset strävar, ty förstår du inte? Förlängs kanske inte alltid skuggorna? Skyndar kanske inte människorna från Budapests gator för att komma hem? Förstår du inte, Gorba, det är till sig själva de skyndar och de sover för att drömma konstutövarens drömmar, som





expeditioner och även om han visade vissa farhågor om resan, så tog han den först och främst som en möjlighet att utbyta politiska och litterära ideer. Dessutom behövde han vila upp sig efter en expedition efter den latinamerikanske vampyren Huitzotl.

Turligt nog för S.A.V.E. så blev hans resa allt annat än händelselös, som det här utdraget ur hans rapport till S.A.V.E. visar:

Man tröttnar väldigt fort på att diskutera "socialrealistisk konst" och "författare som fortsätter att hålla sig till revolutionär praxis". Det påminner mig mest om sagan om Kejsarens nya kläder. Så jag gick bort till buffén som Union Hotell hade tillhandahållit, i hopp om att inte alla de där små korvarna hade blivit uppätta. Halvvägs dit blev jag presenterad för Lydia Dozsa, medlem i Nationalförsamlingen. Politiker på det norra halvklotet har vanligtvis samma intellekt och moral som en boskapstjuv, men församlingsledamotens fantastiska skönhet fick mig att vänta med att döma henne. När konversationen väl kom igång visade sig kamrat Dozsa, vara betydligt intelligentare än de öststatspolitiker jag mött tidigare, och hon berömde mina böcker istället för den ungerska

industriproduktionen. Jag var förvånad över att jag aldrig sett hennes ansikte i den ungerska pressen. Hon skulle verkligen kunna skänka utmärkt publicitet åt Nationalförsamlingen, vars ledamöter normalt såg ut som sorgsna potatisar.

Balsalen bakom oss var bara halvfylld med dignitärer och intellektuella. Förgyllda speglar täckte väggarna i osocialistisk prakt och ett enormt glitterklot roterade i taket. Den lilla orkestern spelade vals, och kamrat Dozsa verkade lite motvillig när jag bad om en dans. För att vara en dynamisk politisk person var hon förvånansvärt ödmjuk. Snart var vi ute på dansgolvet och hon rörde sig lite blygt, medan jag var försiktig. Jag är ingen dansare, men det var något annat som störde mig.

När vi dansade runt under det glittrande klotet fick jag en obehaglig känsla av att något var fel. Det var då jag lade märke till min spegelbild i speglarna. Jag dansade med en underbar kvinna, men i spegeln var jag ensam. Hade kamrat Dozsa sett att jag upptäckt det. Visste hon att jag visste? Jag kände hur hon växte i mina armar – inte kroppsligen, för det var samma kvinna som förut som dansade med mig. Hon såg mig djupt in i ögonen, som om hon

förut varit motvillig och nu var fascinerad. Det var i mina sinnen hon växte, inte i mina armar, i en ständigt växande känsla av fasa, sorg och ålder, oändlig, tröttande ålder. Nu var det hon som förde dansen, alltmedan den blev långsammare och närmast hypnotiskt förstärkte känslorna.

Det var då jag hörde hennes röst, dränkt av musiken och konversationen, men trots det klar och mjuk i mitt öra, viskande sin giftiga melodi: "Ja Lunares, jag är äldre än du kan tro, äldre än de här tröga byråkraterna, äldre än ryssarna, äldre än ljuset i speglarna. De ska alla komma och gå och jag ska dölja mig för dem. Nu ska vi bara dansa och jag ska känna din arms varma puls på min tidlösa axel. Förr eller senare Lunares, förr eller senare, även om du återvänder till...vad är det? Bolivia? Mexiko? Trots att jag är kvar i Ungern, mitt hemland som åter är erövrat utom i mörkret, det okuvliga mörkret, mörkret, alltid mörkret. Förr eller senare Lunares, förr eller senare. Kanske i Budapest, där Bathory alltid ska härska, kanske i Miskolc eller Debrecen, men förr eller senare, när du lämnar ljusets barndom och kommer till det ljuva, ack så ljuva mörkret. Då ska du be om

de aldrig kan få att bli ett vackert, skapat ting under en senare måne."

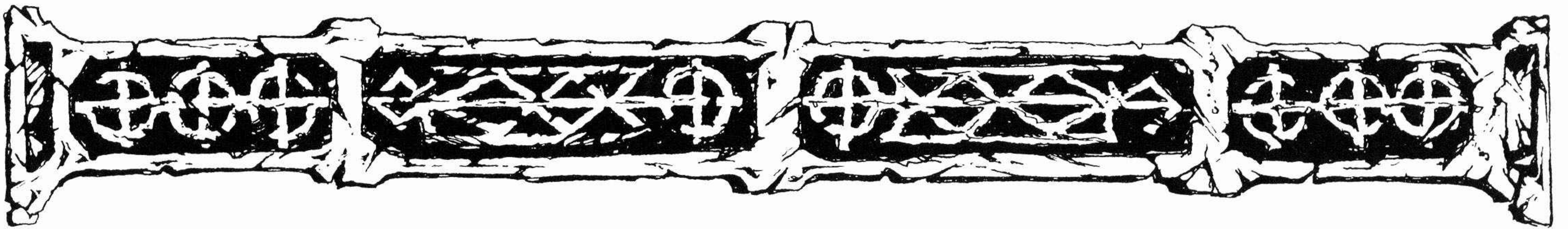
Ja, Georg, jag vet att det låter fantasifullt när jag skriver det här brevet till dig i solljuset, men när hon talar, tror jag på henne och att höra henne tala är sannerligen större och åtminstone mera lugnande än att skapa någon form av roman, någon form av konst. Men det frestar på mina nerver: just när de högsta byggnaderna i Pest blir röda av gryningshimlen, går hon upp från sin stol och lämnar mig skyndsamt, i det ögonblicket då jag mer än någonsin hungrar efter fler ord från henne och efter att få höra mera om det som hon så uttrycksfullt kallar "konstutövarens plikt genom evigheten". Hon påstår (och vem är väl jag att tvivla på henne?) att hon besöker mig på nätterna, eftersom natten är en tid för måntankar och för skönhetens och insiktens hemsökelse. Hon bjuder mig farväl och påminner mig om, att när romanen väl blivit klar, så skall min smärta avta och då skall jag åter ha förtjänat den luft som jag så desperat kämpar för att få andas. Men när hon lämnar mitt arbetsrum efter att på nytt ha tänt en eld inom mig av kärlek till den ständiga skönheten, sitter jag vid mitt skrivbord och stirrar in i tomma intet, in i den tomma sidans obarmhärtiga vithet och än en gång dör min "Fajdalom" i morgontimmen.

Jag är osäker på allt detta, Georg, till och med nu när jag läser om mitt brev – osäker på mitt arbete och på min hälsas obevekliga försämring. Värst av allt är att jag är osäker på grevinnan. Att dö för kärleken till mitt arbete är en sak, men på sistone har jag tyckt mig vara villig att dö för döendets egen skull. Likt den engelske diktaren Keats finner jag nu att: "Nu verkar det mera än någonsin berikande att dö, att sluta vid midnattstid utan smärta." Ty nuet är smärta, Georg, smärta varje vaket ögonblick och alltmera, trots föreläsningarna, trots korparna och trots de fasansfulla vargarna, som just nu sitter hopkrupna på mitt fönsterbräde, så är varje ögonblick vaket.

Kan jag få bo hos dig i Prag över helgen? Jag behöver en fristad från mitt arbete och från månens mörka sida.







skuggan och dansa med skuggorna i en balsal fylld med bara natt.”

Jag var tvungen att be henne ursäkta mig. Jag lämnade Budapest samma natt. Dr Geistmann, det är Bathory, mörderskan som frossat på hundratals flickor och som väntar genom seklerna för att få frossa åter, som har dödat Mirkovic, Dimitru och de andra...

## Bathory och Dracula: den felande länken

Av allt material om Elizabeth Bathory är det som retar och skrämmer mest de ting som tyder på ett samband mellan henne och den legendariske Dracula. Helt klart är att båda vampyrerna har kungliga band till Transylvanien. Det är också möjligt att den ”mörke främlingen” som Elizabeth rymde med var Dracula själv. Historien binder också samman familjen Bathory med Dracula. Det är ett väl dokumenterat faktum att det var Stefan Bathory som

1476, nästan 100 år före Elizabeths födelse, ledde expeditionen som återgav Dracula makten i Valakiet. Slottet Fagaras, som en gång var Draculas förläning, kom i familjen Bathorys ägo under grevinnans livstid.

Oavsett om de någonsin hade med varandra att göra, så är likheterna många mellan grevinnan Elizabeth Bathory och greve Dracula, vad gäller deras bakgrund och deras krafter. Faktum är att deras vampyrism verkar vara av ganska likartad karaktär. De använder sig dock av helt olika strategi, och det är strategin som gör Elizabeth Bathory till en verkligt livsfarlig motståndare för S.A.V.E.s sändebud. Bathory använder likheterna mellan sig själv och Dracula till att lura sina motståndare att jaga henne som de skulle jaga Dracula. Detta ger Bathory möjlighet att överraska sina fiender. Faktum är att Bathory mycket väl kan vara mäktigare än Dracula själv. Hennes förmågor och besvärjelser är åtminstone lika starka som hans.

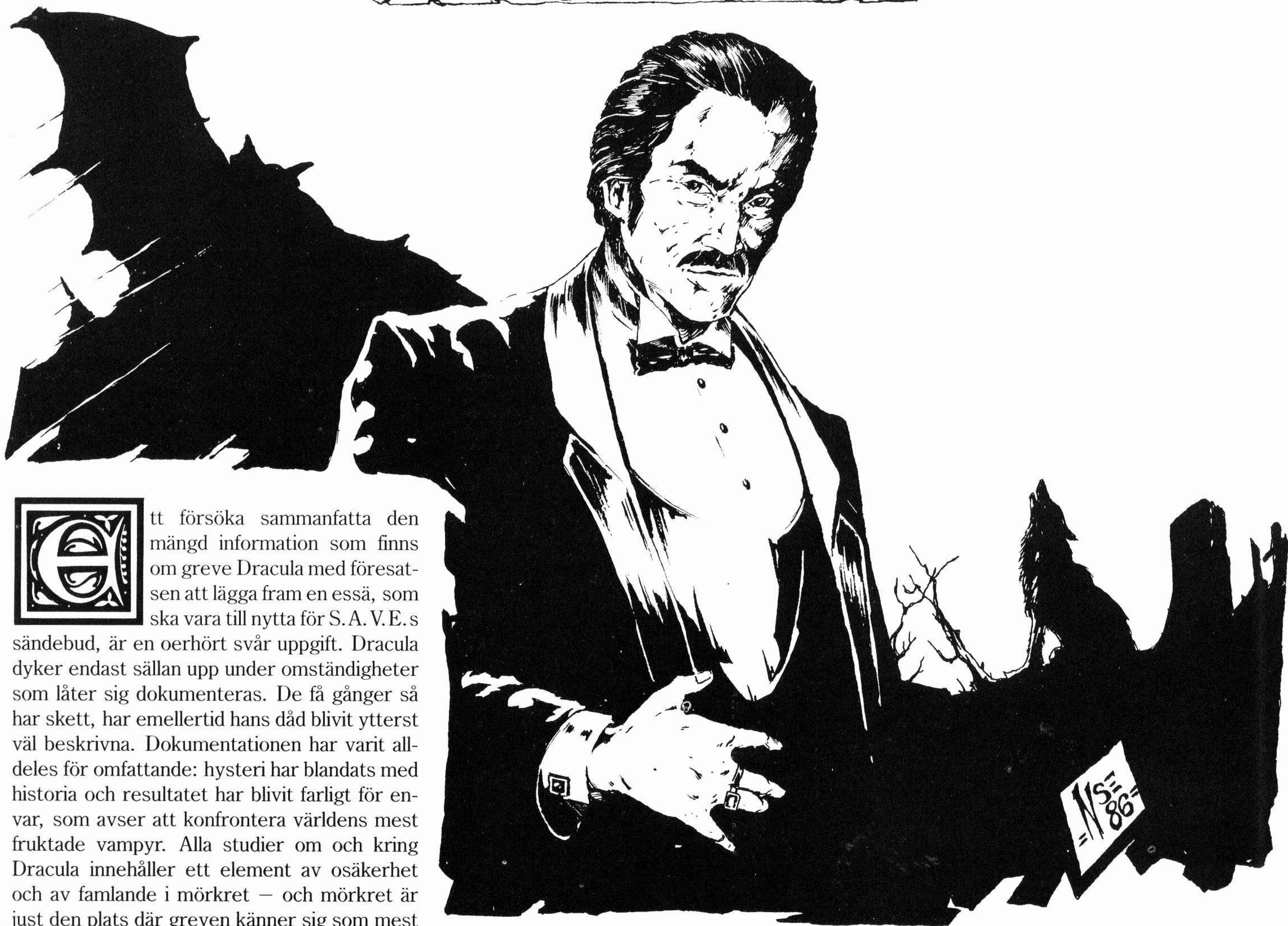
Vidare så visar sig Draculas maktbegär nästan alltid i en önskan att dominera sin omgiv-

ning. Bathory å andra sidan lurar sina intet ont anande offer på ständigt nytt sätt. Man vet aldrig hur hon skall gå till väga — om hon kommer att använda sin charm, sin spelade oskyldighet, sin stora skönhet, sin personlighet eller helt enkelt ren flirt. Bathory är i själva verket en mästarinna på alla former av bedrägeri och kan använda alla former av lögn och svek för att komma åt sina utsedda offer. Hon döljer sina lögner bakom en oskyldig mask och gör sitt bästa för att få sina offer att känna sig cyniska och elaka som kan misstänka en så snäll och blid kvinna som hon. Utan tvekan ökar hon kraften hos sina stora dramatiska och hypnotiska övertalningsförmågor med stor användning av besvärjelser, så att hon bokstavligt talat kan mörda utan att bli upptäckt. Dracula må vara mer berömd än sin transylvanska kusin på grund av sitt maktbegär, men Elizabeth Bathory är spindeln i ett nät av lögner och illusioner, som sänder klibbig tråd till sitt offer, som denne villigt tar för att hjälplöst dras in mot nätets giftiga mitt.



# GREVE DRACULA

— av dr Desmond Kearney —



tt försöka sammanfatta den mängd information som finns om greve Dracula med föresatsen att lägga fram en essä, som ska vara till nytta för S.A.V.E.s sändebud, är en oerhört svår uppgift. Dracula dyker endast sällan upp under omständigheter som låter sig dokumenteras. De få gånger så har skett, har emellertid hans dåd blivit ytterst väl beskrivna. Dokumentationen har varit alldeles för omfattande: hysteri har blandats med historia och resultatet har blivit farligt för envar, som avser att konfrontera världens mest fruktade vampyr. Alla studier om och kring Dracula innehåller ett element av osäkerhet och av famlande i mörkret — och mörkret är just den plats där greven känner sig som mest hemmastadd.

## De första observationerna: Transylvanien

Draculas första klart dokumenterade uppdykande skedde i Transylvanien (nuvarande Rumänien) i mitten av 1400-talet. Här kröntes Dracula till furste av Valakiet efter att först under lång tid ha suttit fängslad hos turkarna och sedan gjort ett antal politiska manövrer, som var så oortodoxa och så drivna, att de låg på galenskapens gräns. Under tre olika perioder regerade han över Valakiet (1448, 1456–1462 och 1476) och under tiden uppbar han också titeln greve till Fagaras och Almas.

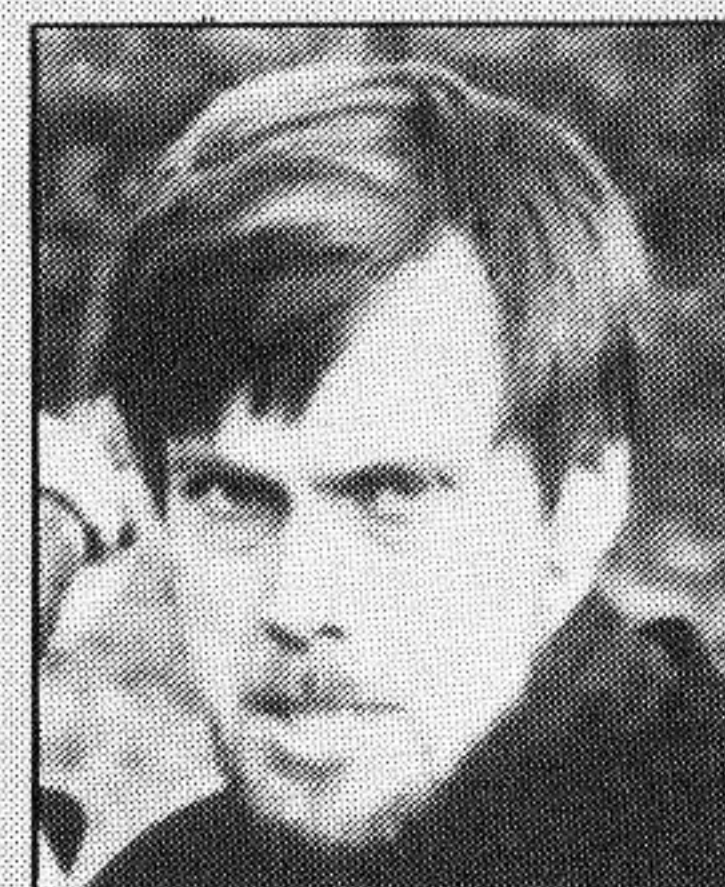
Under dessa år kom Draculas våldsamhet och grymhet klart till uttryck. Vi kan emellertid inte säga med bestämdhet huruvida hans blodtörst var av den typ som mänskliga tyranner är behäftade med eller om den var ett symptom på ännu mörkare drifter. På kort tid blev fursten av Valakiet känd under andra namn. Så gavs han exempelvis namnet "Vlad Tepesch" (ibland stavat "Tepes"), vilket i översättning betyder "Vlad Pålspetsaren". Han blev också känd som

"Vlad Dracula", vilket betyder "Vlad, Djävulens son".

Oavsett vilket namn han antog blev fursten av Valakiet känd vida omkring för sitt militära kunnande, sin extrema fåfänga och sin blodtörst. I spetsen för en här gick Dracula över Donau i ett fälttåg som totalt förhärjade och ödelade den omgivande landsbygden. Dracula fick kort sagt general Shermans ökända marsch mot havet att i jämförelse te sig som en söndagsskoleutflykt. Förutom att han lät bränna ned byarna till grunden, tillfångatog han en helt värlös civilbefolkning på 25.000 personer, däribland kvinnor och barn och lät döda dem alla. De metoder som användes för att döda och tortera var så vanvettiga och så djävulska att inte ens mycket ärrade soldater kan föreställa sig dem. De demonstrerade krigets barbari då det är som allra mest barbariskt.

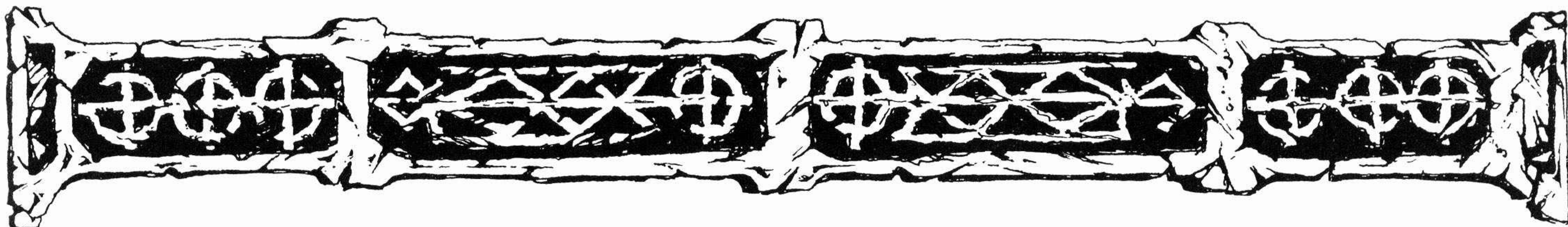
I "Dracula: Den sanna historien om Dracula och vampyrlegenderna" (Greenwich 1972) återger Dracula-experterna Raymond T. McNally och Radu Florescu åtskilliga berättelser, folksagor och historiska uppteckningar, som tyder på att Draculas egna undersåtar ingalunda var säkrare till liv och lem än hans fiender. McNally och Florescu anför en mängd exempel på furstens terrorvälde. På det blyg-

samma utrymme som står till mitt förfogande kan jag bara återge ett litet fåtal. Kanske är det först vid livsfara, som man får sin första riktiga bild av fursten av Valakiet. Turkiska ambassadörer, som av sultanen Mohammed I sänts till Draculas slott i Targoviste, fick med sina liv betala för bekantskapen. Goda muslimer som de var, följde de islamsk lag och vägrade ta av sig sina turbaner under audiensen. Oturligt nog ansågs det att man genom att ta av sig huvudbonaden gav uttryck för sin respekt för fursten



**Dr Kearney är kurator vid S.A.V.E.s Centralarkiv i Dublin. Han är också utgivare av Michael O'Boylans dagböcker, "Fiendens list", som berättar om några av organisationens mest häpnadsväckande expeditioner. Kearney har också sammanställt "Brevväxlingen mellan O'Boylan och Rochateau", vilken är under utgivning hos Indalo Press. För närvarande arbetar han på en biografi över dr Olof Gunderhagen. —Red**





av Valakiet och för det rumänska hovet. Ambassadörerna förklarade att deras religion förbjöd dem att ta av sina turbaner. Dracula svarade, att han tänkte se till att ambassadörerna följde sina seder till punkt och pricka. Han gav order om att ambassadörerna skulle hållas fast och därefter slog Draculas vakter in järnspikar genom turkarnas turbaner och in i deras skallar. Efteråt sände Dracula hem ambassadörerna, men först sedan han tillhållit dem hur fel det var att försöka tvinga sina seder och bruk på ett annat land.

Det var emellertid inte alltid som Dracula brast i gästfriheten mot utlänningar som mot de turkiska ambassadörerna. Dock hade även gästfriheten sin mörka aspekt, sin baksida. Folksagor från området berättar om vad en utländsk köpman fick uppleva, då han övernatade i Targoviste. Han hade lämnat kvar sin kärra, fylld med guldmynt, på gatan, medveten som han var om att valakerna hade rykte om sig att vara ett ärligt folk. Morgonen därpå märkte han emellertid till sin förtvivlan att guldet var borta.

Köpmannen begärde genast audiens hos fursten och framförde sitt klagomål. Dracula försäkrade honom att guldet skulle återfinnas och utfärdade sedan en kungörelse till medborgarna i Targoviste, där han beordrade dem att antingen hitta tjuven eller också bereda sig på att se staden ödelagd. Trots att han var säker på att hans hotelser skulle få avsedd verkan, beordrade Dracula att guldmynt till samma belopp som mannen blivit bestulen på plus ett extra mynt skulle placeras i källan. Under tiden som detta ägde rum, fann de skräckslagna invånarna tjuven och köpmannens guld. Dracula hade bevisat att ärlighet rådde i Targoviste. Likafullt hade han förberett ett grymt skämt, som skulle genomföras på utlänningens bekostnad. Lyckligtvis var köpmannen ärlig och talade om att det fanns ett mynt för mycket bland de pengar han hade fått tillbaka. Dracula lät spetsa tjuven på en påle och berättade för köpmannen, att denne skulle gått samma öde till mötes om han visat sig vara ohederlig.

Uppenbarligen kringgärdade sig Dracula inte med mindre brutalitet i sitt eget privatliv än vad han gjorde i inrikespolitiken i Valakiet. En tid höll han sig med en älskarinna i en avsides förort till Targoviste. När Dracula skulle hälsa på henne, struntade han i allt och alla som kom i hans väg. Ändå kände han bara fysisk attraktion för henne och betraktade henne helt och hållet som sin egendom. Enligt hans sätt att se var hon inte istånd att vare sig tänka eller känna. Olyckligtvis var kvinnan kär i Dracula och försökte på alla sätt behaga honom. En dag, då hon märkte att han var särskilt dystert till sinnes, bestämde hon sig för att försöka muntra upp honom. Hon tog därför den enorma risken att ljuga och berättade för honom att hon var med barn, då hon tydligen hoppades att tanken på ett litet barn i deras liv skulle göra honom gladare till mods. Kanske önskade hon också i

hemlighet att hon en gång skulle bli mor till en arvtagare till Valakiets tron. Oavsett hennes motiv, trodde inte Dracula på henne. Han anklagade henne för lögn, men hon höll modigt fast vid sin historia. Antagligen insåg hon ganska snabbt att hon hade gjort ett misstag och försökte bluffa honom tillräckligt länge för att hinna fly ur landet. Dracula blev emellertid allt mera ursinnig och drog slutligen sitt svärd och skar upp henne för att se efter om hon talade sanning.

Dracula betedde sig ingalunda mildare mot de vanliga invånarna i Valakiet än vad han gjorde mot besökare eller mot sina närmaste. Det berättas att Dracula en gång under sin regeringstid lät bygga en enorm paviljong av trä särskilt för Valakiets husvilla och hungriga. Dessa stackars fattiga människor bjöd han in till paviljongen på vad som lovade bli deras livs fest. Förutom den utsökta och rikliga förtäringen, tillsåg Dracula att där fanns musik och underhållning. Man kan föreställa sig hur de stackars människorna åt, dansade och prisade sin furste, omedvetna som de var om vad som skulle hända därefter. Efter att i några timmar ha spelat den välvillige härskaren, antog Dracula en roll som verkar ha roat honom mera. Han lämnade paviljongen och beordrade att dörrarna skulle reglas så att ingen skulle kunna fly från festen. Därefter lät fursten tända eld på paviljongen. Sedan iakttog han skådespelet på nära håll, ty det roade honom att höra hur hans undersåtar skrek och vrålade då de, ur stånd att undkomma, brändes till döds av lågorna.

Skräckhistorierna fortsätter i all oändlighet och blir allt mera nattsvarta. Namnet "Vlad Tepesch" pekar i sig själv på en av de allra svartaste. Ett av furstens favoritnöjen var nämligen att inta sin middag utomhus tillsammans med delar av sitt hov, alltmedan män, kvinnor och barn hängdes upp på stora spetsiga pålar. Då pålarna trängde in i köttet på dem, skrek de arma offren av ångest och ljöt så småningom en fruktansvärt plågsam död. Till en början fylldes luften av ångestfyllda skrin och böner, då de spetsade pålarna genomborade offrens hud och trängde in i deras kött. Därpå genljöd luften av tunga suckar som följde, då offrens kroppar fick hänga kvar på pålarna. På grund av den fruktansvärda chocken, kände människorna inte längre någon smärta. Inom ett par minuter brukade de dö.

Dessa skådespel var inte bara en fasa för ögon och öron. Luften stank nämligen av skämt människokött, av kroppar som fick hänga tills de ruttnade och föll ned från de pålar de en gång blivit upphängda på. Under dessa fasansfulla föreställningar satt Dracula helt lugnt och åt tillsammans med sitt hov. En gång klagade en gäst för Dracula och sade att stanken var så vidrig att den hindrade honom från att äta. Dracula beordrade omedelbart att gästen skulle spetsas på en påle som var så hög, att han höjdes över stanken från de ruttnade liken nedanför.

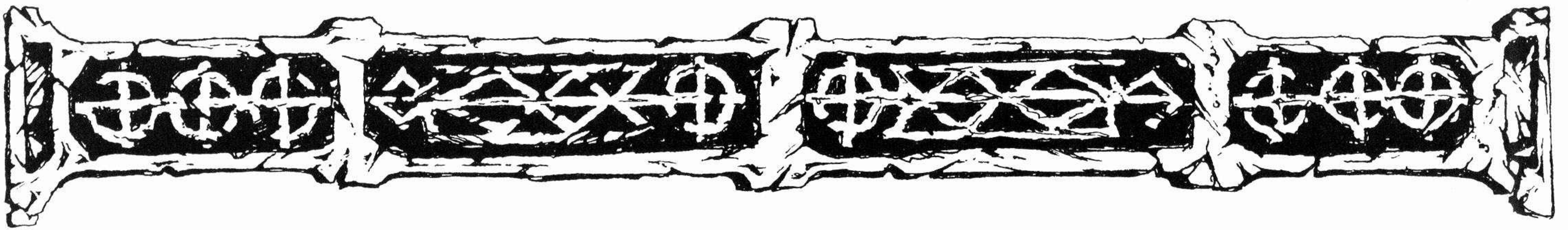
I samma anda fortsatte mardrömmarna och slutade först med de mångskiftande versionerna om Draculas första död. De flesta berättelser gör gällande att fursten dödades vid ett slag utanför Bukarest. Däremot råder det oenighet om hur och för vems hand detta skedde. Enligt en berättelse blev Dracula skild från sina trupper, då han besteg en höjd för att beskåda hur segerrik den egna armén var. För att komma undan turkarna, vilka visserligen hade besegrats, men som likväl befann sig överallt i trakten, klädde han sig som en turkisk soldat. Emellertid råkade han på sina egna trupper, vilka dödade honom, eftersom de inte insåg vem han var.

Enligt en annan version ställdes Dracula helt enkelt inför en överlägsen fientlig styrka och blev dödad, de egna truppers ansträngningar till trots. Det berättas att Dracula blev halshuggen – kanske under slaget, kanske av turkarna efter det att de gjort intåg på scenen – och hans huvud överlämnades till sultanen av Konstantinopel. Med en av de gester som så grymt berikar historien lät sultanen spika fast Draculas huvud på en påle och ställa ut det till allmänt beskådande. Enligt sägnen togs Draculas huvudlösa kropp om hand av munkar och fördes till klostret i Snagov, där den begravdes i en hemlig, namnlös grav.

Klostret finns kvar den dag som idag är, men ingen har någonsin träffat på Draculas kvarlevor. Det kommer heller aldrig någon att göra, ty om den vampyrism som i sekler beledsagat namnet "Dracula" inte tog sin början någon gång före händelserna på kullen nära Bukarest, så började dess mardrömslika resa inte långt därefter.

Vissa osäkra tecken tyder på att Draculas vampyrism tagit sin början redan då han satt på Valakiets tron. Det är känt att han brukade dricka sina offers blod, vilket ofta serverades i en guldbägare till furstens måltid. En sådan bokstavlig blodtörst är en klar indikation på vampyrism. Ändå strider det faktum att fursten också sågs inta fast föda klart mot de observationer som Jonathan Harker gjorde flera hundra år senare (se nedan). Kanske kan denna motsägelser förklaras av att Dracula dolde många ting för Harker, främst däribland givetvis att han var vampyr. Kanske intar Dracula i själva verket också andra ting än blod. Å andra sidan, så har kanske berättelserna från 1400-talet fel. Kanske var han inte vampyr på den tiden. Om inte, när ägde då förvandlingen rum? Många teorier kan uppställas rörande tidpunkten för Draculas omvandling till vampyr. Oavsett när det skedde, vet vi att hans liv – eller snarare hans icke-liv, hans existens – ingalunda ändades 1476. Kanske var det händelserna nära Bukarest som gjorde att hans nya, ännu mera fasansfulla karriär tog sin början. Rumänsk folktro har sedan länge hävdat att vissa händelser som inträffar under eller efter en individs död kan orsaka att personen blir vampyr. Det är





uppenbart att dylika händelser ägt rum i samband med Draculas död.

## 1800-talet

Nästa dokumenterade observation av Dracula var den som gjordes av Jonathan Harker och som beskrivits av romanförfattaren Bram Stoker i dennes med rätta berömda roman "Dracula".

Året var 1885 och platsen var en öde borg, belägen utanför den sachsiska staden Bistrita vid Borgopasset. Harker, som var en ung och intet ont anande engelsk advokat, besökte då greve Dracula för att föra upp om ett kontrakt i en fastighetsaffär. Då han var advokat till yrket och en mycket uppmärksam resenär till naturen, förde mr Harker en ytterst utförlig dagbok om sin vistelse – eller snarare sin fångenskap – i Draculas borg innan han

lyckades fly och därefter konfronterade vampyren i England. När Dracula lyckats genomdriva köpet av den fastighet som kontraktet gällde, nämligen Carfax Abbey i London, begav han sig till England och lämnade kvar Harker i sina tre vampyrfruars våld.

Harkers flykt var heroisk och vi är denne modige man stort tack skyldiga, ty hans dagboksanteckningar berättar mycket om Dracula. Engelsmannen tvingades emellertid be-

## Utdrag ur Bram Stokers skildring

*Bram Stoker skildrade det första kända mötet i modern tid mellan västeuropéer och greve Dracula. Hans skrift har varit av stor betydelse för S.A.V.E.*

Med ett enda språng var han inne i rummet och svepte förbi oss, innan någon av oss ens hann höja handen för att hejda honom. Det fanns något så panterlikt och något så omänskligt i hans rörelse, att det fick var och en av oss att återhämta sig från den chock, som hans ankomst inneburit. Den förste som reagerade var Harker, som blixtnsnabbt vräkte sig framför dörren till rummet på husets framsida. Då greven fick syn på oss förvreds hans ansikte i en fruktansvärd grimas och hans långa, vassa hörntänder blottades, men det ondskefulla leendet förvandlades lika snabbt till en kylig blick, fylld av upphöjt förakt.

Hans ansiktsuttryck förändrades på nytt då vi, gripna av en och samma tanke, alla rörde oss i riktning mot honom. Det var bara synd att vi inte gjort upp någon bättre anfallsplan. Harker var uppenbarligen den som hade tänkt mest, ty han hade sin stora kukrikniv i högsta hugg och gjorde ett lika plötsligt som våldsamt utfall mot greven. Dolkstöten var kraftig och det var bara grevens diaboliska snabbhet som gjorde att han med ett språng bakåt kunde rädda sig. Om han reagerat bara en sekund senare, hade den skarpa kniven suttit i hans hjärta. Som det nu var, rispade eggen bara sönder tyget på hans rock och skar upp ett hål, genom vilket en sedelbunt och en ström av guldmynt föll ut. Grevens ansiktsuttryck var så djävulskt att jag för ett ögonblick fruktade för Harkers liv, trots att jag såg denne höja den dödsbringande kniven på nytt för att utdela ännu ett hugg.

Av en ren ingivelse rörde jag mig framåt och höll krucifixet och hostian i min vänstra hand. Jag kände att det var en väldig, yttre kraft som styrde min arm och jag blev inte förvånad när jag såg att monstret kurade ihop sig, ty var och en av de andra hade gjort samma rörelse som jag.

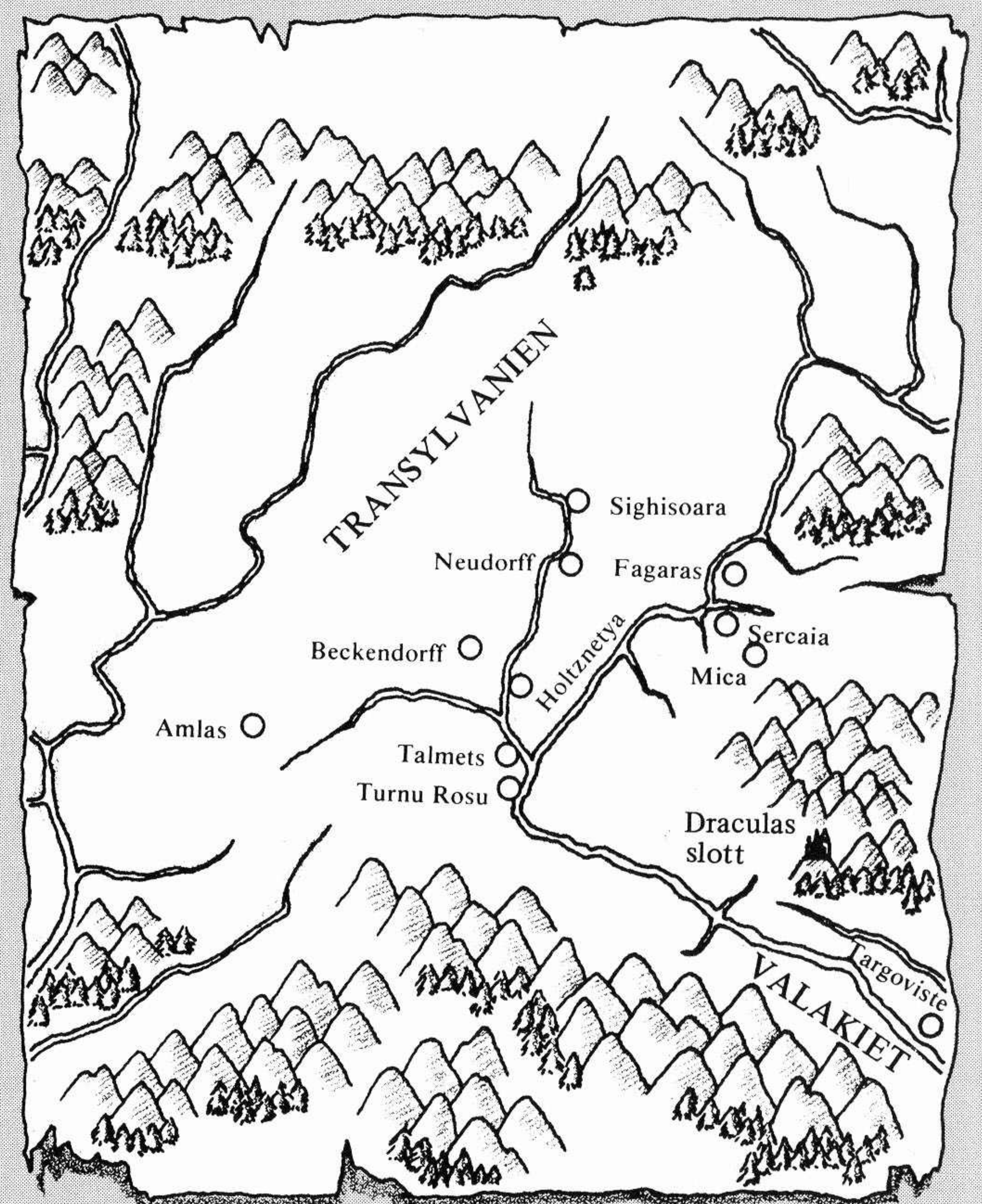
Det skulle vara omöjligt att beskriva det uttryck av hat och av häpen ondska, av ilska och av djävulsk vrede, som spreds över grevens ansikte. I kontrast mot de glödande ögonen tycktes hans vaxartade hy gulgrön och ärret på hans gulbleka panna fick en ilsket röd färgton, likt ett pulserande sår. I nästa ögonblick dök han framstupa under Harkers arm, innan denne hann utdela sitt hugg, grabbade tag i en handfull av de pengar som låg på golvet, rusade tvärs över rummet och kastade sig ut genom det stängda fönstret.

Genom den glittrande kaskaden av splittrat glas, såg vi honom falla ned på den stenlagda ytan nedanför. Tvärs igenom ljudet av glas som krossades kunde vi höra ljudet av guldmynt som föll ned på stenläggningen, då han tog mark. Vi sprang bort till fönstret och fick se att han oskadd reste sig upp. Han skyndade på stegen, sprang tvärs över den stenlagda gårdsplanen och öppnade dörren till stallbyggnaden.

Där vände han sig om och talade till oss: "Ni tror att ni skrämmer

mig – ni, där ni står på rad med bleka ansikten likt får hos slaktaren. Detta kommer ni att få umgälla, var och en av er! Ni tror att ni berövat mig min viloplats, men jag har fler. Min hämnd har just tagit sin början! Jag ska sprida den över sekler och tiden är på min sida. De kvinnor som ni älskar är redan mina och genom dem ska ni och andra också bli mina – mina varelser, som ska lyda min minsta vink och vara mina schakaler då jag vill ha föda. Bah!" Med ett hånfullt flin gick han snabbt in genom dörren och vi kunde höra ett rostigt gnisslande då han reglade den bakom sig...

Godalming och Morris hade rusat ut på gården och Harker hade tagit sig ut genom fönstret för att följa efter greven. Denne hade emellertid reglat stalldörren, och då vi väl lyckades spränga dörren syntes han inte till. Van Helsing försökte göra förfrågningar på baksidan av huset, men stallbyggnaden var tom och ingen hade sett greven ge sig av.







tala ett högt pris för sina upplevelser. Då han efter flykten först kom till bebyggda trakter, trodde ingen att han var vid sina sinnens fulla bruk. Följaktligen blev han inspärrad på mentalsjukhus såsom galen. Till slut frigavs han dock och kunde återvända till England, där han snabbt insåg att han inte var tokig.

Historien upprepade sig nämligen på ett sätt som gjorde att Harker blev klar över sanningen. Denna gång på Englands jord konfronterade nämligen Dracula åter Harker och därtill åtskilliga av dennes vänner. Professor Abraham van Helsing, som var expert på vampyr-lära, tillkallades från Nederländerna för att bistå de illa ansatta unga människorna. Van Helsing var inte bara väl insatt i ämnet i allmänhet, utan verkade också veta en hel del om greve Dracula i synnerhet.

När Lucy Westenra under mystiska omständigheter insjuknade och dog, var det van Helsing som visste att Dracula hade höjt insatserna till att omfatta mer än bara hotelser och skrämseltaktik. Det var också van Helsing som kände till såväl grevens starka som svaga sidor. Vidare var det återigen professorn som till sist visste hur vampyren skulle dödas. Trogna van Helsingens råd kunde Harker och hans vänner spåra upp och förfölja vampyren så att de slutligen kunde få honom i fällan.

När han insåg att Harkers grupp utgjorde ett hot mot honom, försökte Dracula fly till Transylvanien, där han tänkt sig att han skulle vila ut och bida sin tid. Han företog skyndsamt resan hem och hade så när nått fram, då hans vagn hejdades av de obevekliga förföljarna. Strax innan solen gick ned över Borgopasset och med Draculas borg inom synhåll, hann Harkers grupp ikapp de zigenare som körde ekipaget. Harker och hans amerikanska vän Quincy Morris började skyndsamt öppna alla kistorna i vagnen tills de fann den som greven låg i. Harker fattade sin kniv och rände den genom vampy-

rens hals. Samtidigt stötte Morris sin bowiekniv genom Draculas hjärta. Mina Harker var närvarande vid expeditionen och beskrev händelserna vid Borgo-passet:

*"Det var likt ett under, ty inför våra ögon och från den ena stunden till den andra, förvandlades hela kroppen till stoft och försvann ur vår åsyn."* —*Dracula, kapitel 26*

Trots att amerikanen Morris dog av de skador han ådragit sig i handgemänget med zigenarna, återvände gruppen på det hela taget med lättade hjärtan till England. De trodde ju att de verkligen lyckats i sitt uppsåt att döda vampyren. Det hade de inte. Mina Harker skriver i en kort anteckning sju år efter det förmodade oskadliggörandet av vampyren att Harkers familj och vänner åtskilliga gånger åkt tillbaka till den borg där Harker en gång suttit fängslad. På det sjunde året efter det förmodade oskadliggörandet, återvände emellertid Dracula. Denna gång skulle han kräva livet på varje medlem i den grupp som förföljt honom sju år tidigare. Han återkom till England och Carfax Abbey för att påbörja en skoningslös serie mord. Det var detta Draculas uppdykande som gav upphov till den första direkta kontakten mellan S.A.V.E. och vampyren. Vi känner alla till hur Draculas hämnd slutade.

## Dracula idag

Det förekommer spridda rapporter om att Dracula fortfarande rör sig på jordens yta. Huruvida dessa rapporter talar sanning är en öppen fråga. Vi har nämligen inga bindande bevis som bekräftar eller talar emot att han skulle ha överlevt. Om man emellertid betraktar mönstren hos vissa händelser och omständigheter, förefaller de i historiens ljus obehagligt bekanta. Exempelvis så har Dracula under sina sekler av ondska fått rykte om sig att vara obeveklig i sin

ihärdighet. Under tre skilda perioder satt han på Valakiets tron.

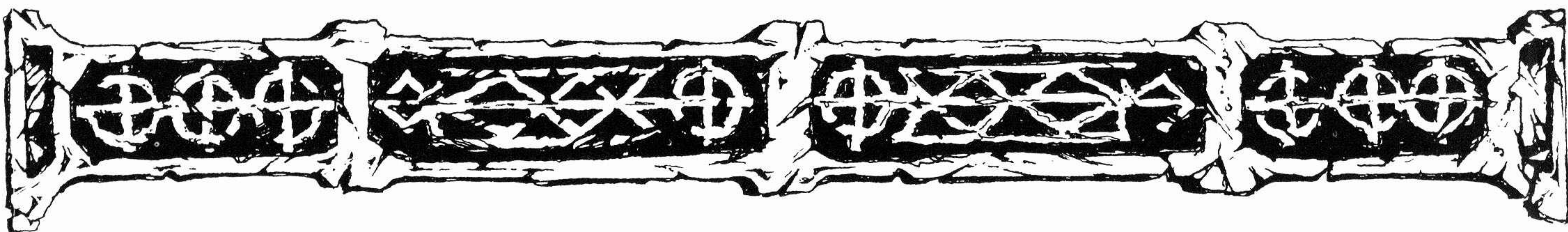
Han hämnades sin företrädares död och be-segrade på ett fasansfullt förvridet sätt döden själv. Slutligen drog han sig tillbaka till Transylvanien för att leva där som adelsman. Där blev han ohotad kvar ända tills han bestämde sig för att utsträcka sitt "välde" till England och därigenom utsatte sig för konfrontationerna med Jonathan Harker.

Med tanke på hans rykte för ihärdighet, anser S.A.V.E. att det är mest troligt att Dracula är kvar i England, som ju var platsen för hans senaste konfrontation med den Kända Världen. Vi vet med säkerhet att en S.A.V.E.-expedition organiserades ungefär sju år efter det att Harker och hans vänner trott sig ha oskadliggjort greven.

Ytterligare två argument talar för att Dracula mycket väl kan ha återvänt till Carfax. Det första är hans sägenomspunna ihärdighet, vilken logiskt skulle dra honom till den plats där han först sökte sin hämnd. Det andra är oklarheterna kring S.A.V.E.s expedition. Organisationen är klar över att några utsända överlevde sitt uppdrag, men inser också att deras tillstånd var sådant att ingen information av värde kunde fås från dem. Trots att detta var en av de mest uppslitande expeditionerna i organisationens historia, vet vi ännu inte med säkerhet om Dracula blev oskadliggjord eller ej.

Om man ska döma av de överlevandes nedbrutna mentala tillstånd, är det emellertid möjligt att Dracula överlevde trots expeditionen och att han fortfarande är kvar i England. Om Dracula faktiskt överlevde expeditionen, kan han mycket väl ha stannat kvar i England till en bit in på 1900-talet. S.A.V.E. arbetade utifrån detta antagande och försökte ett flertal gånger mellan åren 1905 och 1911 att klarlägga grevens vistelseort. Sir Alfred Herbert försökte vid ett antal tillfällen bevisa att han funnit greven. Han





kan mycket väl ha haft rätt.

S.A.V.E. fick emellertid tag i en annan möjlig ledtråd. Sir Alfred förde ytterst noggranna anteckningar om allt han gjorde och hade informerat S.A.V.E. om var man skulle finna hans dagböcker i händelse av hans död. Han avled 1918, strax före försäljningen av egendomen till amerikanen. De gömda dagböckerna innehöll bland annat följande avsnitt:

"19 juli 1918. Gjort en upptäckt idag som kan vara det genombrott jag väntat på. Eftersom det länge varit min åsikt att Edward Morley i själva verket är Dracula, eller åtminstone Draculas tjänare, beslöt jag, vare sig det var klokt eller oklokt, att undersöka försäljningen av Carfax Abbey. Hellre än att göra om mitt misstag från förra gången och undersöka köparen, beslöt jag att kontrollera alla sätt att ta sig från London, då jag förmodade att försäljningen kunde vara verklig denna gång. Dracula är ytterligt slug och döljer sina spår alltför väl. Kanske fanns det emellertid denna gång ett misstag i hans väv av ondska och bedrägeri. Kanske väntade han sig att jag skulle förslösa min tid med att undersöka köparen. Så föll det sig att jag upptäckte att det på ett skepp till Amerika hade bokats plats för 12 stora lådor, tillhörande en mr V. Tepesch. Jag kunde inte tro mina ögons vittnesbörd. Kunde verkligen greve Dracula ha gjort ett sådant uppenbart misstag? I morgon ska jag undersöka saken närmare."

Det bör i sammanhanget noteras att sir Alfred Herbert den 20 juli 1918 hittades död. Han hade brutit nacken och hade förmodligen fallit från hög höjd. Då S.A.V.E. insåg vad som förmodligen hänt, var det för sent. I skeppets loggbok saknades märkrullan över lasten. I tullhuset i New York saknades vidare den registersida där såväl innehållet i skeppslasten som lastens destination skulle ha beskrivits. Emellertid var det en registersida som var intakt en dag efter det att skeppet nått i hamn.

Enligt den hade en hund som satts i karantän

för kontroll under föregående dag flytt under natten. Till en början hade tullkontrollanterna trott att hunden var en varg. Efter det att djuret gjort våldsamma utfall mot några av kontrollanterna hade de satt det i karantän, då de misstänkte att det kunde vara angripet av rabies. I vilket fall ville de komma i kontakt med och identifiera hundens ägare. Tydligen hade besten antingen blivit stulen eller också lyckats fly. Nattvakten hittades mördad med bruten nacke, och gallerstängerna i djurets bur hade böjts isär. Polisens teori var att mördaren försökt stjäla hunden och sedan, då han blivit skrämd av djurets vildsinthet, låtit det springa sin väg. Trots larmberedskap hos berörda myndigheter återfanns aldrig hunden. Inte heller kunde polisen förklara hur gallerstängerna till buren kunnat böjas isär.

Inget av dessa indicier är direkt bindande, men de visar än en gång på en oroande möjlighet. Kanske Dracula än idag befinner sig i Förenta Staterna. Var han i så fall är i detta vidsträckta och folkrika land är en öppen fråga. S.A.V.E. hade planerat att undersöka möjligheten, men så började det florerat rykten om att Dracula faktiskt befann sig i Förenta Staterna. Organisationen fruktade att den massiva bevakningen från sensationspressen och den publicitet som blev följden skulle göra att alla självutnämnda vampyrexperter, medier och spökjägare skulle ansluta sig till jakten.

Farhågorna kom att besannas. Inspirerade av de sensationella skrivierna försökte folk överallt gräva fram "ledtrådar". Det var alldeles för troligt att en utsänd från S.A.V.E. skulle bli upptäckt eller få oönskad publicitet för att organisationen skulle våga ta risken. Man kan bara hoppas att Dracula inte hann smita undan innan S.A.V.E. lyckas förgöra honom en gång för alla. Det är S.A.V.E.s bestämda föresats att undersöka såväl England som Amerika i jakten på Dracula. Kanske blir denna undersökning

ditt uppdrag på din nästa S.A.V.E.-expedition.

Emellertid kan S.A.V.E. inte med säkerhet säga att det faktiskt var Dracula som Herbert hade under bevakning. Till att börja med använde greven varken sitt namn eller någon översättning eller härledning av "Dracula", "Vlad" eller "Tepes" eller något annat namn som han använt sig av i det förgångna. Under denna tid ägdes dock Carfax Abbey i Draculas namn. Detta faktum utgör det främsta indiciet på Draculas överlevnad och sentida vistelse i England. Viktiga dokument undertecknades och skatter betalades med jämna mellanrum.

Greve Draculas namnunderskrift förekom tre gånger under den aktuella perioden, nämligen 1904, 1907 och 1911. Detta var i och för sig inte ägnat att alarmera de civila myndigheterna, då dessa fortfarande trodde att Dracula var såväl levande som mänsklig. Grafologier experter från S.A.V.E. har minutiöst undersökt Draculas underskrifter och deras slutsatser är intressanta om än inte helt entydiga. När experterna jämförde underskrifterna med kända namnteckningar, som man vet att Dracula gjort, kunde de inte avgöra huruvida de två första underskrifterna var äkta. Däremot kunde experterna fastslå att den tredje underskriften, dvs. den från 1911, som bekräftade försäljningen av Carfax Abbey till Edward Morley, definitivt *inte* var autentisk.

Vad allt detta innebär är oklart. Ännu mera oklart blir det om de två första underskrifterna skulle visa sig vara äkta, då den sista namnteckningen, dvs. den som bekräftar försäljningen av Draculas egendom, ju inte är grevens egen.

Carfax Abbey tilläts förfalla fram till efter första världskrigets slut. 1919 såldes egendomen åter, denna gång till en amerikan, en mr Bertram Russel. Denne lät restaurera hela byggnaden. Delar av egendomen revs och stegvis blev Carfax Abbey oigenkännligt för den som sett Draculas hus kring sekelskiftet.



# JACKSON DE LA CROIX

— av Pablo Rodriguez —



**E**n rapport om Jackson de la Croix måste likna ett av dessa "goda nyheter/dåliga nyheter"-skämt som är så populära i vissa kretsar. Hemma i södra San Antonio hade vi ett särskilt ord för grabbar som Jackson. Vi kallade dem "gacho", vilket betydde ondskefull, riktigt rejält genomrutten. Jag startar med de goda nyheterna.

Om du väljer ut de fem bästa gitarrspelarna under de senaste 30 åren finns det en god chans att Jackson de la Croix finns på din lista, även du inte är medveten om det. Men om jag säger Jackson Jammer så kanske du hajar till, eftersom den killen är en levande legend. Musiker-kamrater såväl som fans hyllar både Jammers scenshower och hans originella och inspirerande kompositioner.

Våra misstankar gör att vi inte kan beundra Jackson särskilt mycket, men det är omöjligt att låta bli att älska hans musik. Jag tycker att det är viktigt att säga en del om killens musik. Vi måste känna till så mycket som möjligt om honom, inklusive hans musik. Det kanske finns en svaghet dold i detta.

Jammer spelar på en specialbyggd Yamaha-gitarr. Resten av hans scenutrustning är också tillverkad på beställning, och definitivt av högsta klass. För närvarande spelar han "lead guitar" i den världsberömda gruppen Van Helsing.

Jackson Jammer är färgad, med mörkbrun hudfärg. Han är ungefär 180 cm lång och ganska mager. Hans ögon är röda, men det är ganska vanligt bland musiker och håret är nattsvart. Ibland har han afrofrisyr och ibland låter han håret hänga fritt till axlarna. På scen bär Jammer svarta läderjeans, svart läderjacka, T-shirt och en svart slokhatt. Dessa plagg livas upp av mångfärgade halsdukar. Utanför scenen klär sig Jammer moderiktigt, men alltid i svart. Massor av fans och rocktidningar kallar honom "den återuppståndne Jimi Hendrix" på grund av hans utseende och spelstil.

Jackson har två typiska kännetecken. Det ena är hans ovanligt långa fingrar. Kombinerat med hans smidighet gör det honom till en superb mästare på spelteknik. Det andra är hans berömda tomma blick. Jag har aldrig någonsin sett Jammer le, skratta eller skrika på scen. Han har ett stenansikte. Många människor tror att hans uttryckslösa ansikte beror på droger. Men musiker som har spelat med honom hävdar alltid att han är ren. Han dricker inte ens öl under repetitionerna. Jackson är helt enkelt excentrisk, precis som många andra konstnärer tycker de flesta av hans kollegor.

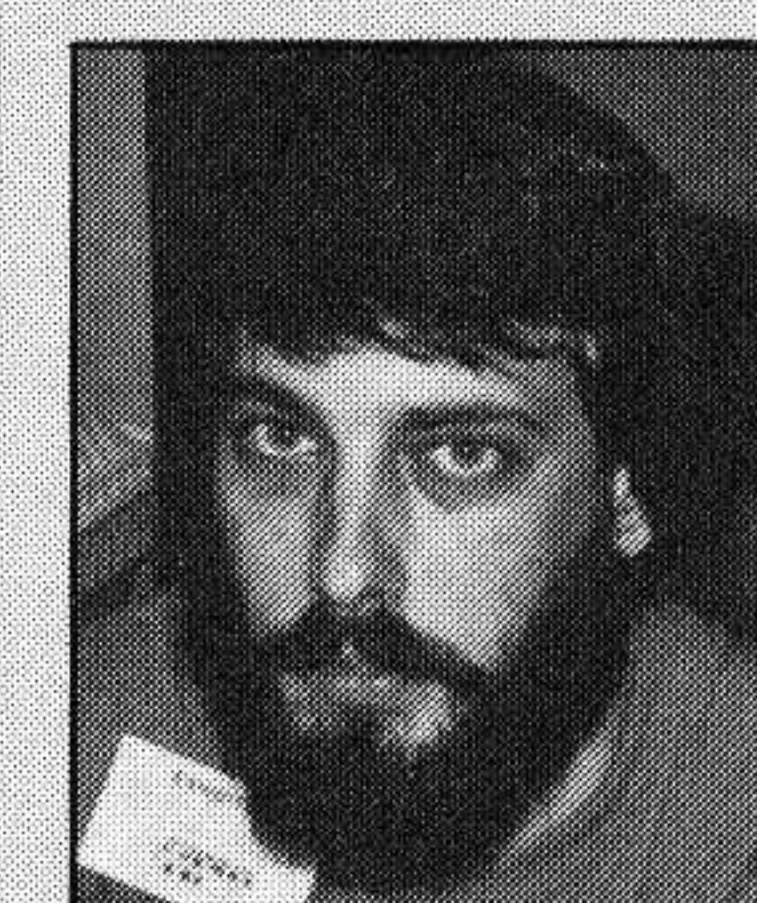
Sedan Jammer gick med i Van Helsing har gruppen erövrat fem guldalbum, av vilka tre har blivit platina (de två andra kommer snart att bli det också), och de kan skryta med tolv låtar som har legat på Top 10, inklusive sju som har erövrat förstaplatsen.

Här kommer de dåliga nyheterna. Jackson de la Croix är en vampyr. Sedan Van Helsing har gruppen erövrat fem guldalbum, av vilka tre har blivit platina (de två andra kommer snart att bli det också), och de kan skryta med tolv låtar som har legat på Top 10, inklusive sju som har erövrat förstaplatsen.

säker på att Jackson Jammer ligger bakom dödsfallen.

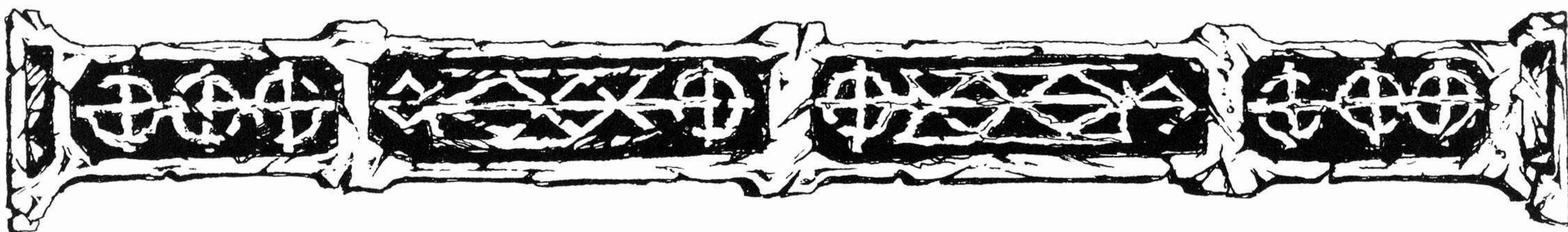
## Femte offret för rockturné

AP—Landover, Maryland, USA. Misty Fields, 18, från Hyattsville, Maryland, hittades död bland publiken under gårdagens rockkonsert



**Pablo Rodriguez är en av S.A.V.E.s mest lovande unga sändebud. Han föddes i San Antonio, Texas, men bor numera i Severn, Massachusetts, där han studerar för den ryktbare professor Ellsworth Smythe III. Förutom studierna ägnar sig Pablo Rodriguez åt amerikansk fotboll, där han har varit mycket framgångsrik. —Red.**





med Van Helsing i Capital center. Misty Fields är det femte mystiska dödsfallet som har inträffat sedan Van Helsing inledde sin turné i juli. Polisen rapporterar att de saknar ledtrådar, precis som med de fyra tidigare dödsfallen.

Enligt Landovers polischef Richard Grey så liknar Misty Fields dödsorsak de fyra tidigare som inträffade under andra Van Helsing-framträdanden. "Vi utesluter inte elakt spel", sade Grey till pressen i morse. "Vi inväntar obduktionsrapporten. Men mycket tyder på att dödsorsaken liknar de tidigare fyra fallen."

Det första dödsfallet inträffade den 18/7 i Nassau County Coliseum, Long Island. Därefter inträffade två dödsfall den 23/7 i Freedom Hall, Louisville, Kentucky. Det fjärde skedde 28/7 i Baltimore Civic Center. I alla fallen var dödsorsaken enligt obduktionsrapporten total blodtömning. Polisen har inte lyckats fastställa hur detta kan ha gått till. Den enda ledtråden är att varje offer har två snitt i halsen. Bristen på ledtrådar och vittnen fick polischefen i Nassau County, Alan Battaglia, att fälla kommentaren: "Om jag inte visste bättre, skulle jag säga att det ligger en vampyr bakom det här."

Vittnen som satt nära Misty Fields sade till polisen att de såg henne kollapsa på golvet, men de minns inga tecken på strid. Alla vittnen hävdar att Misty Fields inte missbrukade droger.

"Polismyndigheterna i Louisville, Baltimore och Nassau County samarbetar i ett försök att knäcka mysteriet," sade Grey. "Vi har kontaktat FBI i Washington. Vi skall rota i det här tills gåtan är löst."

Van Helsing's medlemmar var inte tillgängliga för en kommentar. Bandet gjorde ett skriftligt uttalande där de uttryckte sin sympati med familjen Fields.

Samtidigt har Van Helsing's popularitet och publiciteten kring de mystiska dödsfallen gjort denna turné till den mest vinstgivande i rockmusikens historia. Biljetter är slutsålda praktiskt taget överallt, och svartabörspriserna går från 500 dollar och uppåt. Många konsertbesökare går för att försöka lösa mysteriet.

"Ja, jag tror att jag var där när det hände", berättade Tina Bell, 23. "Vi satt två rader bakom platsen. Vi försökte se om något konstigt var på gång när den där bruden [Misty Fields] ramlade ihop död. Ingen gjorde något med henne. Hon var bara död."

## Dödsfall vid rockkonsert knuten till "Vampyrmorden"

AP—Landover. Polisen i Prince George County har officiellt tillkännagivit att de sätter ett samband mellan Misty Fields död den 1 augusti och de andra mystiska dödsfall som har hemsocht rockbandet Van Helsing's turné.

Polischefen Greg Nahmens meddelade följande: "Vi har fått obduktionsrapporten och

den bekräftar våra misstankar. Dödsorsaken var blodförluster, precis som vid de tidigare fyra dödsfallen. Vi antager att dödsorsaken inte är naturlig och har lämnat över ärendet till mordroteln."

Nahmens kan dock inte förklara gärningsmannens tillvägagångssätt. "Vi vet att det finns ett samband mellan såren på halsen och blodförlusten. Vi har inte den blekaste aning om vem eller vad som förorsakade såren, eftersom ögonvittnen säger att ingen rörde flickan. En kropp kan inte fungera utan blod. Vi är därför övertygade om att mordet begicks i Capital Center. Allt vi behöver göra är att lista ut hur morden begicks, vad som hände med blodet, så får vi antagligen tag i mördaren eller mördarna."

Nahmens såg synbarligen oroad ut under presskonferensen. "Jag gillar inte att stå här och känna mig dum. Jag har inga svar, utan är lika undrande som ni. Hela fallet är alltför otroligt, men vi har fem lik som bevisar att det har hänt något", avslutade han.

## Jackson de la Croix' bakgrund

Så vitt vi vet föddes Jackson de la Croix 1836 som slav i den lilla staden Pointe a la Hache i Louisiana. Handlingar från Belle Marche, en blygsam plantage i området, omnämner att en slavkvinna vid namn Hecuba Delacroix födde en son Jackson. Samma handlingar säger att pojken vid åtta års ålder var plantagens gycklare. Han bemästrade redan banjo och gitarr. Vid 15 års ålder kunde han spela fiol, mandolin och praktiskt taget alla andra stränginstrument han kunde få tag i.

Belle Marches bokföring för 1856 visar att Jackson blev biten av en giftorm och dog. I enligt med slavernas sedvänjor ordnades begravningen så snart som möjligt. Kistbärarna förväntades snurra runt kistan vid varje vägkorsning på vägen till kyrkogården. Detta avsåg att förvirra den dödes ande så att den inte kunde hitta tillbaka till sitt jordiska hem. I Jacksons fall inträffade en olyckshändelse som förvandlade honom till en vampyr. Följande skildring är hämtad ur Christopher Rochateaus, Belle Marches ägare, dagbok.

### 9 juli 1856

Fastän det fanns mycket att göra idag gav jag negrerna ledigt så att de kunde jordfästa unge Jackson. Jag är själv nedstämd och sorgsen över dödsfallet, ty pojken var en glädjespridare och hade musikens gåva. Jag sysselsatte mig med administrativa rutinsysslor, skrev några brev och tog hand om en del ärenden som hade blivit liggande. Detta var dock inte det mest minnesvärda denna dag: det hörde till Jacksons begravning.

Ungefär klockan ett blev jag omringad av

negrerna som grät, skrek och talade osammanhängande. När jag lyckats lugna dem en smula berättade de för mig att när de varit på väg att jordfästa unge Jackson och nått till den första vägkorsningen så skulle de, i enlighet med sina pittoreska sedvänjor, snurra runt kistan. Det slumpade sig så att kistbärarna snavade i processen och tappade kistan och dess innehåll på vägen. Begravningsföljet drabbades av panik och flydde tillbaka till plantagen under vilda skrik.

Efter att ha lugnat de vidskepliga stackarna lovade jag att återvända till vägkorsningen med dem och hjälpa till med att lägga tillbaka kroppen i kistan. Jag promenerade till korsningen med några av männen. När vi kom dit fann jag kistan liggande på marken sönderslagen. Men den stackars Jacksons kropp kunde vi inte finna någonstans. Allt vi hittade var en uppsättning fotspår som ledde in i träsket. Den som gjort dessa spår var en barfota vuxen man, förmodligen en slav. Jag förmodar att de rörde sig om något slags gravplundrare, vars vidriga värv underlättats av olyckan vid begravningen.

När jag vände mig om för att förklara detta för negrerna hade de försvunnit. Jag följde fotstegen in i träsket så långt jag kunde, men de försvann snart i vattnet. Så jag gick tillbaka till korsningen, plockade upp kistresterna och vandrade hem.

Var och en av mina slavar var fullt upptagen kring slavboningarna. Istället för att sörja unge Jacksons död ägnade de sig åt att hålla salt längs trösklar, fönsterkarmar och alla möjliga andra platser.

Senare handlingar klargör att Jacksons begravning blev något som hemsökte plantagen. Slaverna var skrämda och klagade hos Rochateau att de kunde höra Jackson spela i träsket om nätterna. Slavar, medlemmar av Rochateaus familj och i synnerhet förmän försvann spårlöst om nätterna eller avled av anemi. Slaverna envisades med att skylla allt detta på Jackson. Många var redo att riskera sina liv i flyktförsök hellre än att stanna kvar och bli offer för Jackson Delacroix.

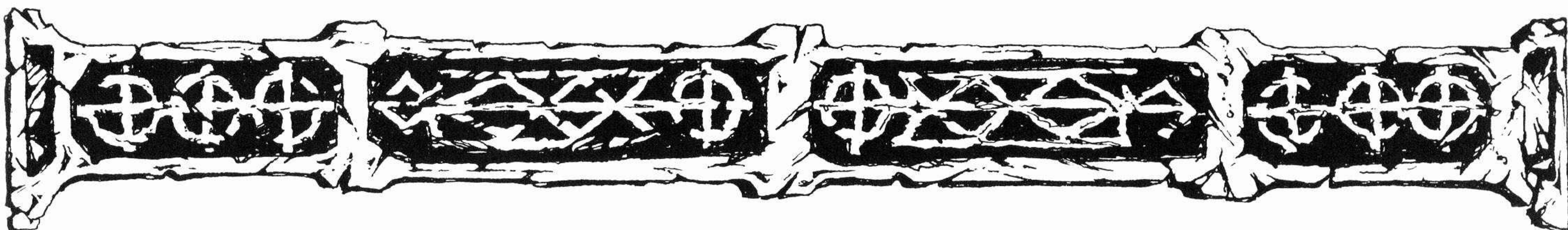
Slutligen går plantagen under, amerikanska inbördeskriget bryter ut och träskmarkerna tar över Rochateaus plantage.

### Efter inbördeskriget

1867 blev Jackson Delacroix igenkänd av en tidigare slav från Belle Marche. Händelsen inträffade i New Orleans, i en liten bakgate-taverna kallad Bar St. Tammany. I dåtidens segregerade samhälle vände sig denna taverna till svarta.

Cecil Boudreaux utförde några ärenden åt sin vite uppdragsgivare och beslöt att förfriska sig i Bar St. Tammany. Cecil gick in, men innan han hunnit sätta sig kände han igen gitarristen som spelade i ett mörkt hörn av baren. Cecil behärskade sig och visade ingen förvåning utåt. Istället tittade han sig omkring som om han





sökte efter någon, låtsades som om han inte fann denne, och gick ut. Uppenbarligen kände Jackson Delacroix inte igen Cecil, eftersom denne avled stillsamt vid hög ålder i Georgia 1927.

Sedan 1867 tycks Jackson ha haft New Orleans som sitt hem. Han spelade gitarr, banjo och bas i flera svarta grupper fram till 1920-talet. Han hade då använt ett antal artistnamn, t.ex. Jackson de la Croix, Jackson St. Croix, Jackson Jabber, Jabbo Jackson och Happy Jackson. Allt eftersom det vita USA gradvis började godtaga svart musik så började Jackson använda sitt riktiga (och mer sofistikerade) namn Jackson de la Croix.

Jackson gav sig ut på turnéer med sina kollegor från New Orleans. Han har spelat tillsam-

mans med Louis Armstrong, och när tiderna blev mer toleranta, många kända vita musiker.

Jackson de la Croix är en synnerligen tillbakadragen man. Han gör sitt framträdande på scen och försvinner sedan till något gömställe bakom scenen. Ibland har folk begivit sig till hans omklädningsrum efter ett framträdande bara för att upptäcka att han inte är där. De som har haft turen (eller oturen) att hitta honom säger att han är blyg och försöker dra sig undan. 1949 lyckades en av hans beundrare, Mary McGill, ta sig in i Jacksons omklädningsrum utan att bli upptäckt. Först kunde hon inte hitta gitarristen. Då hörde hon fotsteg och röster utanför. Hon var rädd för att bli upptäckt och ville gömma sig i garderoben. När hon öppnade dörren gav hon till ett skrik. Jackson de la Croix

låg utsträckt på golvet därinne. Han andades inte, ögonen var slutna och armarna låg i kors över bröstet.

Ordningsvakter kom inspringande genom dörren. De tog snabbt tag i Mary som var helt hysterisk. "Han är död! Han är död!" ropade hon om och om igen. Jackson satt dock upp när ordningsvakterna tog tag i den skrikande flickan. "Kan man inte få vara ifred?" var allt han. Ordningsvakterna bar iväg den gråtande Mary.

Det är viktigt att lägga märke till att Mary McGill var helt övertygad om att Jackson var död och skrek detta till vakterna när hon plötsligt kollapsade död i armarna på en polis. En obduktion avslöjade att Marys kropp hade tömts fullständigt på blod.

## Jackson Jammer

av Todd Foxx

Ur "Here to stay – Rockintervjuer 1965–1982"

*Den välkände musikjournalisten Todd Foxx har gjort en serie intervjuer avsedda att "nedteckna något om amerikansk populärkultur". I själva verket tecknade Mr Foxx ned mer än han kunde ana då han 1979 intervjuade Jackson Jammer. Vad som gjort S.A.V.E. intresserat av det här dokumentet är framför allt den skrämmande inblick det ger i vampyrens grymma sinne för humor, hans arrogans och hans fullständiga tillförsikt att han inte kan bli besegrad eller ens upptäckt. – Red.*

TF: Nu när du slagit dina påsar ihop med Van Helsing, kan vi då fortfarande se fram emot det soloalbum som du puffade för i höstas?

JJ: De bästa grejerna gör man alltid solo, så tanken om soloalbumet är...inte död, även om jag kanske begravt den ett tag (skratt). Så här långt har jag bara gjort ett par spår: standardlåtar som Stones "Time is on My Side", Santanas "Evil Ways" och liknande (skratt).

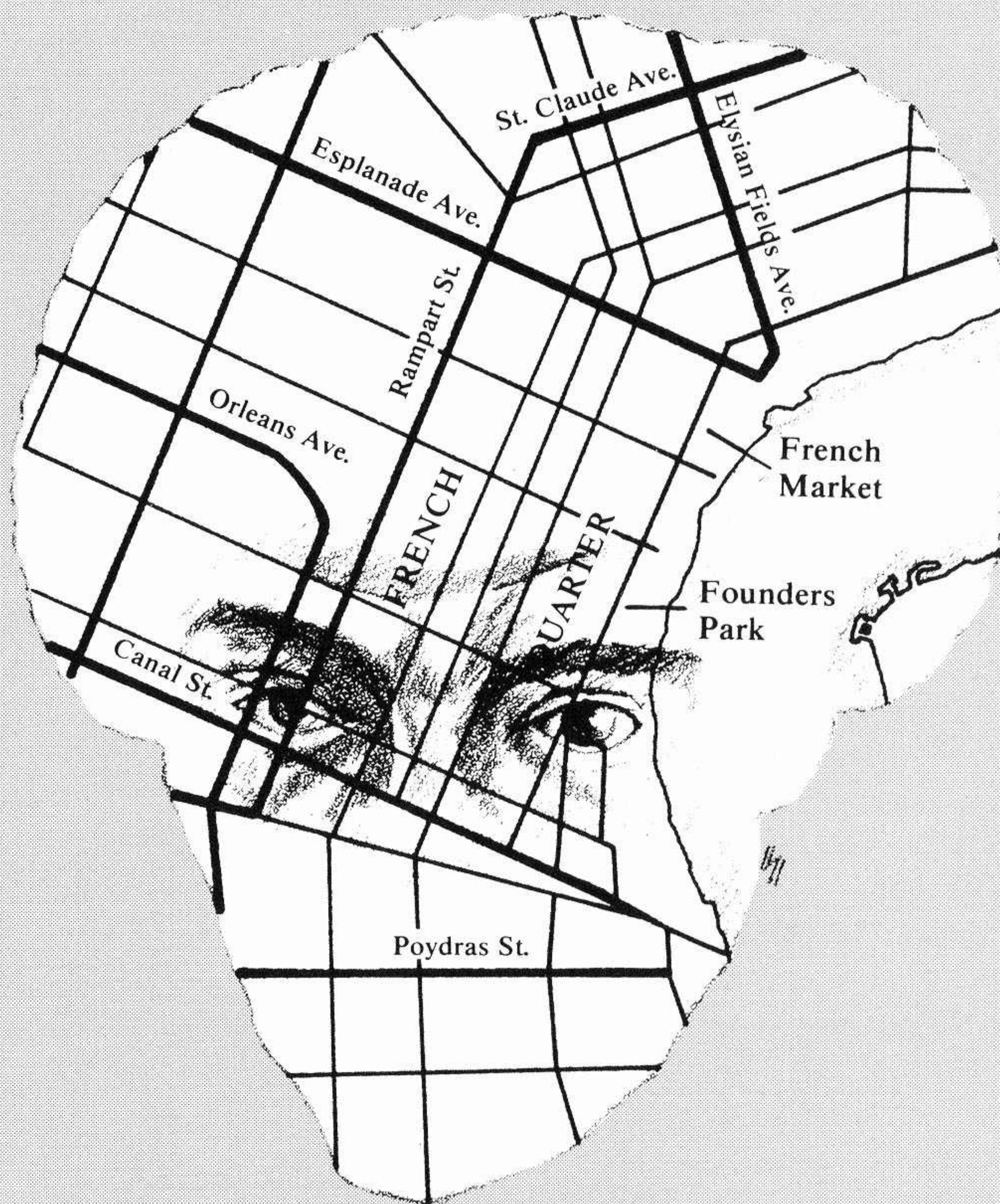
TF: Du verkar – hur skall jag uttrycka det – betydligt gladare nu än sist vi talades vid.

JJ: Det är ett sätt så gott som något att uttrycka det på. Det har gjort mig gott att turnera. I New Orleans känner jag mig hemma och allt det där och det känns alltid bra att åka hem, men det känns också bra att åka till andra ställen. Är det ett tillräckligt positivt svar för dig?

TF: Vart tänker du åka på turné? Vad skall du ge för svar till dem som undrar: "Var kan vi hitta Jackson Jammer i höst?"

JJ: Vad sägs om: "Oroa er inte. Om ni är tillräckligt bra, kommer han att hitta er?" Allvarligt talat: min första... anhalt blir Atlanta. Min sista... anhalt blir San Diego. Jag har tänkt hemsöka alla större städer däremellan. Sen har jag tänkt vila ut ett tag – och då blir det inte bara Svenssons åtta timmar om dagen. Jag kommer att bli Jackson Jammer, tillhåll okänt.

TF: Vet du Jackson, jag får hela tiden känslan av att du håller på med något slags privat skämt över huvudet på mig i den här intervjun och...

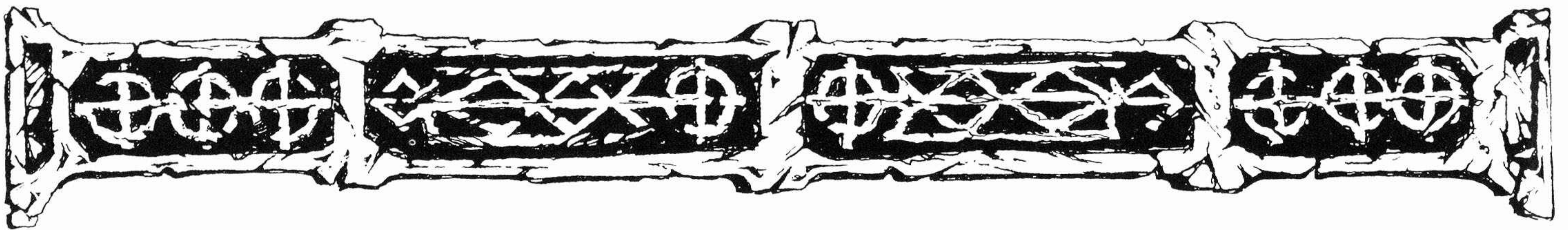


JJ: Retar det dig, Foxx? Stör det din yrkesheder? Hör nu på mig. Stick du bara tillbaka till ditt kontor. Stick du tillbaka dit och plocka ut de där "privata skämten" så att du kan imponera på dina små fåniga journalistpolare. Jag slår vad om att det finns dussintals av dem som det inte ens skulle vara mödan värt att kedja fast i ett hörn och ge en fet smäll.

TF: Jackson, jag menade inte...

JJ: Tiden är ute för den här intervjun, grabben. Var du glad att tiden inte är ute för dig också.





## Jackson Jammer idag

Något som är säkert när det gäller Jackson de la Croix är hans förmåga att anpassa sig till tidens gång. Han anpassar sina vanor, sin klädsel och sin musik till den plats och den epok han befinner sig i. Denna flexibilitet vore inte möjlig om Jackson var en stor stjärna, ständigt exponerad för sin publik. Därför har Jackson mest spelat i små turnerande band som har befunnit sig i berömmelsens utkanter. Turnerandet har gjort att Jackson har kunnat hitta offer utan att bli upptäckt. Om han stannade i New Orleans skulle alltför många offer hamna i samma område och polisen skulle bli misstänksam. Men vem kan se ett mönster om ett offer dör i Youngstown, Ohio, nästa i Tucson, Arizona, och en tredje i Biloxi, Missouri?

Musikbranschen har förändrats ordentligt sedan 40-talet, men det har också Jackson de la Croix. Under en period i slutet av 40-talet och början av 50-talet förlorade S.A.V.E. kontakten med vampyren. Han kan ha spelat som studiomusiker eller begivit sig utomlands. Men det finns en annan teori, tyvärr ostyrkt, men ändå intressant.

Under perioden 1948 till 1951 uppträdde en mexikansk-amerikansk gitarrspelare vid namn Joaquin de la Cruz i Rio Grande-dalen i södra Texas. Dennes skicklighet var legendarisk och han blev mycket populär med grupper som "Los Sepulteros" och "Los Perdidos". Under denna period påstås det ha varit en epidemi i Rio Grande-området. Folk dog under mystiska omständigheter och de la Cruz sägs ha fallit offer för den i november 1951. De enda källor som finns är muntliga redogörelser från kringvandrande jordbruksarbetare som knappast söker särskilt mycket läkarhjälp eller blir obducerade. Därför kan vi inte vara säkra på att Jackson uppträdde i Texas då.

1959 spelade en gitarrist vid namn D. L. Croix i ett antal rock'n'roll-grupper i New Orleans-trakten. Dessa uppträdde främst vid skoldanser och fester på militärbaser. Den mest populära grupp Croix spelade i var Little Antoine and the Ambassadors. Under 1959 och 1960 inträffade ett antal mystiska dödsfall vid några av dessa tillställningar. Alla offren var kvinnor och de hittades på avskilda platser nära tillställningarna. Totalt skördades åtta offer, men i inget av fallen begärde familjerna obduktion. Sålunda blev inget fall klassificerat som

mord. Återigen är Jackson en misstänkt.

Under 60-talet blev Jackson Jammer känd över hela USA för första gången tillsammans med en grupp från Louisiana, Fritz Gator. Bandet hade flera låtar på första plats på hitlistorna och gjorde populära konsertframträdanden.

Under 70-talet låg Jackson ganska lågt. Ibland uppträdde han som gästartist på någon annans platta eller dök upp som en överraskningsgäst vid en rockkonsert. 1979 bildades Van Helsing och Jackson Jammer beslöt att satsa stort. Van Helsing har blivit en stor succé, och Jackson Jammer nämns numera i samma andetag som Carlos Santana, Eric Clapton, Jimi Hendrix, Neil Schon och Pete Townsend.

## Jackson de la Croix och S.A.V.E.

S.A.V.E. har övervakat denna vampyr under en lång tid, ända sedan strax efter inbördeskriget. Men under denna långa tid har S.A.V.E. aldrig försökt att förgöra vampyren. Nu tror dock organisationen att en expedition kan bli framgångsrik.

En av orsakerna till att organisationen inte har försökt krossa Jammer är att vi inte har varit säkra på hur han har utfört sina dåd. Nu tror jag dock att jag har funnit en rimlig förklaring. Michael O'Boylan skrev en gång följande:

*Alla klockor i köket hade stannat. I husets kök härskade en skrämmande tystnad. Bridget stod vid diskhon. Kniven hon just hade tappat hängde stilla i luften, flera centimeter under hennes hand.*

Jackson Jammer behärskar en av de mest fascinerande besvärjelserna inom den Onda Vägen, den som stoppar tiden. Han stoppar helt enkelt tiden, lämnar scenen och beger sig ut på jakt efter ett offer bland publiken utan att någon märker någonting. När han är klar återvänder han till scenen och fortsätter som om ingenting hänt. Tiden startar igen och en stackars kvinna kollapsar, tömd på blod. Ingen ser dådet, ingen ser gärningsmannen och allt som finns kvar är en död kropp. Först tror publiken att damen har svimmat, sedan inser de att det är för evigt.

Nu när vi vet vad Jackson Jammer gör och hur han gör det måste vi lista ut när han gör det.

Om vi inte är redo för attacken, kommer vi inte att märka att den har inträffat förrän någon har dött.

Fastän man inte kan vara säker verkar det rimligast att tidsstoppet inträffar under en paus för antingen Jackson eller för hela bandet. Annars skulle det vara svårt för Jackson att återvända till scenen och intaga den position han hade före dådet. De sändebud som ger sig i kast med denna varelse bör ha bekantat sig med hans musik så att de kan skydda sig vid lämpliga tillfällen. Givetvis är det svårt att säga hur man skyddar sig mot att tiden stannar, men något kanske kan hjälpa.

Det är otroligt svårt att komma åt Jammer. Varje konsert övervakas av både polis och säkerhetsvakterna. Ingen av dessa kommer att låta er komma in ett omklädningsrum för att förgöra en vampyr. Vidare så måste ni undvika all scenpersonal som vandrar omkring, fullt upptagna med sin sysslor. Givetvis kommer inte Van Helsing's medlemmar att uppskatta att en grupp främlingar stormar in och försöker slå en trästake genom hjärtat på deras främsta stjärna. Medlemmarna har dessutom personliga livvakter som är före detta proffsbrottare, och som dessutom är beväpnade.

Jackson är förmodligen sårbar bara vid två tillfällen. Det ena är när han stoppar tiden. Om det finns något sätt för ett sändebud att undvika att stoppas tillsammans med alla andra i publiken så kan han eller hon ha en god chans att förgöra vampyren. Det är som att ge Jackson en dos av hans egen medicin. Ingen kommer att förstå vad som har hänt eftersom tiden har stått stilla. Om sändebudet lyckas kommer varelsen att försvinna fullständigt, precis som alla andra består från det Okända vi har stött ihop med. Sändebud kan komma undan utan problem, publiken kommer att vara förbryllad över Jammers försvinnande, men ingen skyldig kommer att kunna gripas.

Det andra tillfället är när Jackson vilar under dagen. Vi tror, med grundval av fallet Mary McGill och andra berättelser, att vampyren vilar under dagen på en mörk plats, t.ex. en garderob, och kan vara känslig för en attack. Vi vet inte exakt vilka krafter han besitter eller hur dagsljus påverkar honom, men vi vet att han spenderar mycket tid för sig själv och att han använder denna tid för att vila, precis som de flesta andra vampyrer.



En jämförande studie av de orientaliska vampyrerna Siu Wong och Li Chang.

# ORIENTALISK VAMPIR

— av Teri Yih —



etta material om den orientaliska vampyren har samlats in bit för bit under de gångna åren. Varelsen är så undflyende i sin förmåga att anpassa sig till sin situation att den har tvingat mig till efterforskningar och undersökningar på fyra kontinenter.

Det känns som ett privilegium att finna sina undersökningar publicerade tillsammans med så många banbrytande upptäckter. Givetvis skulle jag begå ett fel om jag gjorde anspråk på att denna artikel enbart skulle vara mitt verk. Jag tackar professor Ellsworth Smythe för goda idéer, Jeff Turner för att ha korrekturläst manuskriptet, David Åskman för att ha översatt det till svenska, och sist men definitivt inte minst, ett stort tack till Pablo Rodriguez för hans stöd och assistans i mitt arbete.

Vi måste också tänka på Chao Ching och Kwai Sung, vars rapporter om den orientaliska vampyren inte kan värderas högt nog.

## Den orientaliska vampyrens ursprung och hemvister

Den orientaliska vampyrens sanna ursprung är höljt i dunkel. Vi är inte säkra på vad som har drabbat de olycksaliga stackare som har omvandlats till sådana monster. Sålunda har vi inga klara besked om hur och varför dessa varelser uppstod. Vi vet att denna form av vampyrism endast berör kineser och människor med kinesisk härstamning. Vi vet också att vissa av våra rasfränder, efter sin förmodade död, med sin aska i säkert förvar i begravningsurnan, har återvänt till vår värld, för evigt förändrade och för evigt bannlysta till de mörka utkanterna av det samhälle där de en gång levde i ljus och glädje. Vilka övriga slutsatser vi kan dra är blott gissningar. Vi tror att den orientaliska vampyr som utsläckt sitt offers livsgnista övervakar

begravningen på något sätt för att försäkra sig om att kremering äger rum och att en ny vampyr skapas. På Kinas landsbygd tror man att vissa motbjudande former av "vampyräkten-skap" äger rum på detta sätt.

Kina har en lång, invecklad och rik historia. Trots detta är våra historiska huvudkällor, kejsardynastiernas krönikor, synnerligen vaga när det kommer till vampyrism, och det är sällan de nämner händelser som antyder denna hemsökelse. Från det vi kan dra fram (och från det vi kan göra motiverade antaganden om) finner vi att den orientaliska vampyren uppenbarar sig i Gula Flodens dalgång nästan samtidigt med att de första mänskliga bosättningarna uppstår i denna bördiga och välkända region. Med hjälp av rapporter om möten och observationer har vi kunnat fastställa att varelsen håller sig nästan uteslutande på det kinesiska fastlandet. Var annars skulle den kunna finna tillräckligt många invånare för att kunna tillfredsställa sin glu-

pande aptit? Vissa individer har dock lämnat Kina och begett sig till andra delar av världen. Men observationer av den orientaliska vampyren äger nästan uteslutande rum i områden som är huvudsakligen befolkade av kineser.

## Siu Wong och Li Chang — de första intrycken

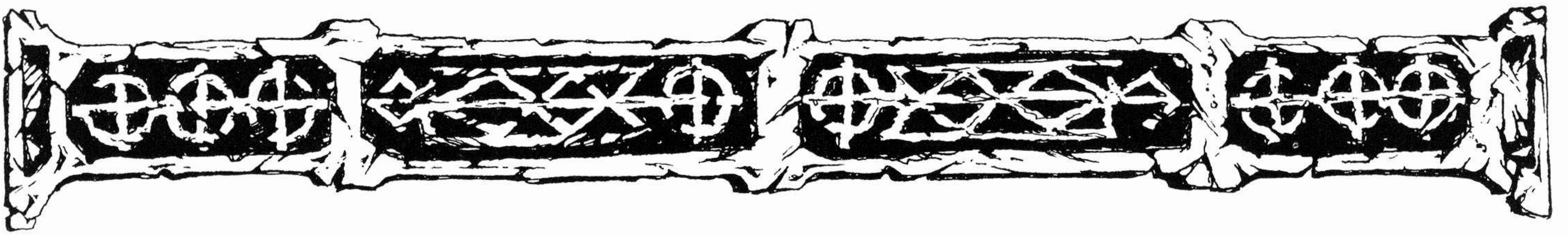
I detta utvecklings sekel har Kina genomgått



*Teri Yih, född och uppvuxen i New York City, innehar för närvarande en halvtidstjänst vid universitetet i Severn. Hon arbetar även som skådespelare på Broadway, där hon har uppträtt i några biroller för vilka hon har fått god kritik. Mest känd är hennes insats som Stella i den brittiske regissören Paul Streams nyuppsättning av Linje Lusta.*

*Detta är Teri Yihs första professionellt publicerade artikel. — Red.*





minst lika omfattande förändringar som de som har drabbat något annat land. Men, givetvis, så är den orientaliska vampyren en listig fiende som förändras med sin omgivning för att kunna dölja sin ondskefulla verksamhet. Idag antager den roller som skiljer sig vitt från dess traditionella alias, mandarinerna eller feodalherren, vilka är lika föråldrade som den amerikanska bilden av Kina i vissa populära filmer. För att demonstrera förändringarna lika väl som de konstanta elementen i varelsens beteende har jag valt ut de två senast upptäckta orientaliska vampyrerna till denna fallstudie.

S.A.V.E. upptäckte både Siu Wong och Li Chang 1978, Siu Wong i Kanton i Folkrepubliken Kina och Li Chang i San Francisco, USA. Medan båda klart och tydligt utgjorde orientaliska vampyrer så upprätthöll de livsstilar som fullständigt skilde sig från varandra, vilket visar varelsens förmåga att anpassa sig och överleva.

Siu Wong var en politruk i kommunistpartiet, klädd i arbetarkläder och med alla nödvändiga handlingar för att passa in i rollen. De foton vi har funnit visar en vältränad och mycket kraftigt byggd man med en "politiskt korrekt" kortsnaggad frisyra.

Li Chang å andra sidan har antagit den västerländska livsstilens flärd och glans. Han är lång och mager, vilket döljer hans onaturliga styrka. Foton av honom är mycket ovanliga, vilket inte är överraskande med tanke på hans förbindelser med den undre världen. De fotografier vi har sett visar en dynamisk och nästan attraktiv man med hår som når till axlarna. Han är klädd i mörka färger, oftast svart och grått, och han bär ofta kläder i läder, från stövlarna till jackan. Solglasögon döljer hans ögon för omvärlden.

## Varelsens beteende i traditionen och idag

De kinesiska legenderna innehåller ofta mer fakta än fantasier, och de hävdar genomgående att en orientalisk vampyr inte kan komma in i en boning innan han har blivit inbjuden av någon som befinner sig därinne. Givetvis erbjuder sällan någon medvetet en sådan gästfrihet till ett monster. Varelsen har därför skaffat sig ett antal listiga metoder för att erhålla en "inbjudan". Efter att väl ha blivit insläppt kan en vampyr komma och gå som han vill. Han håller vanligen på med detta tills han har dräpt alla i hemmet, en efter en.

Det finns fall där den orientaliska vampyren har utgett sig för att vara läkare, försäljare, väktare och elavläsare. Vi kan förmoda att varelsen kan antaga nästan vilken form av maskering som helst. I Shantung-provinsen, särskilt i området kring Tsingtao, berättar man att vampyren kan förvandla sig till en eldfluga. Små barn fångar eldflugan för att ta med den hem och visa den för sina föräldrar eller för att an-

vända den som ljuskälla i en leksakslykta.

Den orientaliska vampyrens mest kända metod för att få lov att komma in i en boning är att förvandla sig till en näktergal. Uppenbarligen använder varelsen fågelformen för att hypnotisera sina offer med en mystisk fågelsång. Detta kan säkert röra sig om en ny eller unik form av den Onda Vägen, eller kanske en variant av det. Inflytande vi redan vet finns hos den Onda Vägen.

Dessa handlingsmönster förblir oförändrade utanför Kina. I USA har Li Chang använt olika förklädnader för att få tillträde till ett hem, t.ex. tvättleveranser, tvättmaskinsreparatör, och knarkhandlare. Li har också använt näktergalstricket i San Francisco. Offren var så förbluffade över att hitta fågeln lugnt sjungande utanför sitt fönster att de omedelbart tog in den sällsynta fågeln i lägenheten. (Paret Eddie och Rachel Lamb undkom med nöd och näppe med livet i behåll. Idag arbetar de som sändebud för vår organisation.)

När den orientaliska vampyren väl har vunnit tillträde till ett hem tycks dess fortsatta tillvägagångssätt variera. Beroende på den form varelsen hade när den kom in stannar den antingen ett tag eller återvänder senare i mänsklig form. Oavsett tillvägagångssättet försöker den orientaliska vampyren ta reda på så mycket den kan om huset och dess invånare. Denna olycksbådande spaning förebådar dess vanligaste anfallsmetod.

Den orientaliska vampyren föredrar att få sina offer "serverade" av animerade lik som står under dess kontroll. Dessa lik hämtar offret och för det till den plats vampyren har utvalt innan de återvänder till sina gravar.

Denna varelse har ett sätt att utnyttja offrens blod som skiljer sig mycket från övriga vampyrers. Först och främst biter inte den orientaliska vampyren sina offer. Istället punkterar den en artär på offret med en lång fingernagel, för att förorsaka ett långsamt blodflöde. Sedan slickar den i sig blodet direkt från såret. Denna process tar upp till 10 timmar, varefter offret dör. Under hela tiden håller vampyren offret vid medvetande, förmodligen genom bruk av den Onda Vägen eller någon form av hypnos.

Varelsen brukar undvika närstrid, och förlitar sig i stället på sina kunskaper i den Onda Vägen, eller på stridsförmågan hos de råttor, insekter eller animerade lik som står under dess kontroll. Det är sällsynt att vampyren angriper med vapen. Vid enstaka tillfällen har den gått till angrepp när den har varit i rättform, men aldrig när den har burit skepnaden av en eldfluga eller sångfågel.

Givetvis skiljer sig detta beteende från vampyr till vampyr. Siu Wong använde endast den Onda Vägen. I Folkrepubliken Kina väcker en beväpnad civilist alldeles för mycket uppmärksamhet, även om han är medlem av kommunistpartiet. Li Chang, å andra sidan, som utger sig för att tillhöra den organiserade brottslighe-

ten i San Francisco-området, färdas sällan utan ett skjutvapen. Huruvida vapnen är en del av hans förklädnad eller om han verkligen använder dem är oklart. Betrakta honom som "beväpnad och livsfarlig".

## Li Chang, invandrarvampyren

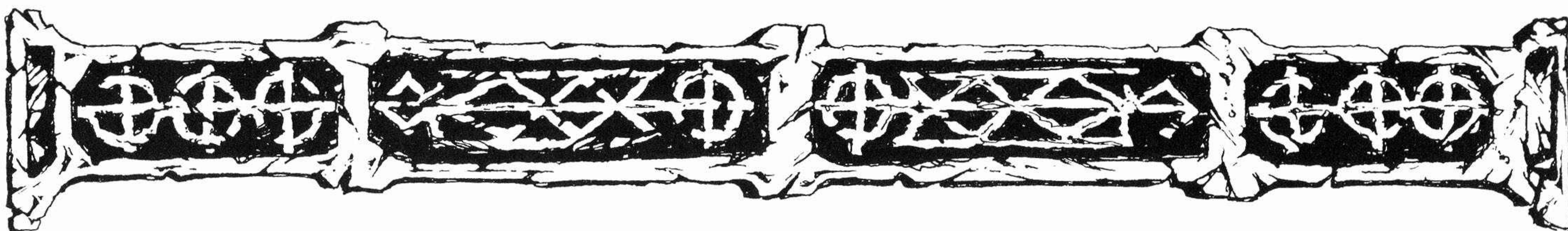
Den orientaliska vampyren tycks njuta av att delta i det normala samhällslivet. Kanske detta förorsakas av spänningen att vandra oupptäckt bland de levandes skara. Denna njutning underlättas av det faktum att den är förenad med små risker. Varelsen är särskilt svår att identifiera på traditionellt sätt. Den orientaliska vampyren kan fotograferas, och den har en spegelbild. Den kan också gå ut under dygnets ljusa timmar och den skadas inte av vatten. De orientaliska vampyrerna är ofta aktiva affärsmän, vilket, tillsammans med deras förmåga att förkläda och anpassa sig, ger dem goda chanser att klara sig väl ekonomiskt, särskilt i de kinesiska invandrarsamhällena utanför Kina. Li Chang är ett typiskt exempel på en sådan vampyr.

Li Chang kom till USA 1968 från Fastlandskina via Hong Kong. Han bosatte sig i San Franciscos kinesiskvarter. Nästan omedelbart (kanske redan innan han kom till USA) blev Li inblandad i affärer med en kinesisk grupp som ägnade sig åt organiserad brottslighet. Syndikatet ansågs smuggla narkotika, i synnerhet marijuana från Sydvietnam och heroin från "Gyllene Triangeln".

Ett antal faktorer samverkade för att underlätta Lis karriär inom syndikatet. För det första hade han skaffat sig ett rykte som en oslagbar yrkesmördare vilket skapade en god efterfrågan på hans tjänster. Dessutom fick han på detta sätt en ständig källa till blod. Vidare använde han animerade lik som medhjälpare och de kan inte spåras av FBI eller den lokala polisen. Slutligen besitter Li en framstående förmåga att förhandla, förstärkt av Onda Vägen och hans kunskaper i hypnos, vilket gör det möjligt för honom att manipulera de människor som omger honom. Dessa manipulationer har givit Li stora framgångar i affärer, i rättssalen och i maktkamper inom syndikatet. Han har skaffat sig en centralposition när det gäller knarkhandeln i San Francisco-området. Li är mycket tillbakadragen, trots att han har en så framstående ställning i den undre världen. Han har få kontakter med främlingar, undantaget de fall när de ger honom en chans att frossa i blod.

Ett antal polisorganisationer är intresserade av Lis aktiviteter, men än har inte invandraren vare sig anhållits eller dömts för något brott. FBI, Skatteverket, Federala Narkotikapolisen och ett antal polismyndigheter i delstaten Kalifornien utreder olika aspekter av hans kriminella verksamheter. Li är misstänkt för narkotikasmuggling, mord, skattebrott, inbrott och





ett otal andra kriminella handlingar. Tyvärr har alla dessa myndigheter misslyckats med att sammanställa bindande bevis som räcker för ett åtal. Det är mycket svårt för polisagenter att tränga in i det kinesiska invandrarsamhället. När Li dessutom anstränger sig till det yttersta för att motarbeta polisen blir sådan verksamhet fullständigt resultatlös.

Alla försök att avslöja Lis aktiviteter har misslyckats fullständigt. Infiltratörer och agenter har dött på olika underliga sätt. Nyckelvittnen har försvunnit och aldrig återfunnits. Tjallare har ändrat sig eller dött innan de har lämnat intressant information.

Det var i samband med en utredning av ett mord på en polisman som arbetade under falsk identitet som S.A.V.E. först fick reda på existensen av denna orientaliska vampyr. Allt pekade på att en grupp män hade brutit sig in i

polismannens lägenhet och mördat honom. Dödsorsaken fastställdes till strypning och fallet tycktes vara lättlost. Polisen fann ett antal utmärkta fingeravtryck som visade att fyra olika män hade varit i lägenheten i samband med mordet. Vidare fann polisen att alla fyra fanns i dess register med omfattande gärningslistor. Polisen förberedde sig på att göra ett storstilat presstillkännagivande att brottslingarna hade gripits. Ledande polismän hoppades också att man äntligen skulle kunna få fast Li.

Döm om allas förvåning när polisens datorer matade fram klara och entydiga bevis på att alla gärningsmännen hade varit döda i minst fyra år. Alla hade mördats vid olika tillfällen. En synnerligen förbryllad polisledning begärde att de fyra stoft skulle grävas fram. Här hade de nu en chans att sätta fast Li och den ville de inte missa. Kanske de misstänkta inte var döda.

Kanske de begravda kropparna tillhörde någon annan. Polisen lät gräva upp de fyra liken. Totalt i strid med förnuft och naturlagar visade det sig att likens fingeravtryck fullständigt överensstämde med de avtryck man funnit på brottsplatsen.

Polisen kunde givetvis inte förklara hur fingeravtrycken hade kommit på plats i lägenheten. Om detta skulle komma fram i en rättegång skulle det kunna äventyra bruket av fingeravtryck som identifieringsmetod i rättsfall över hela världen.

Som så ofta annars kom det hela till pressens kännedom genom en läcka. Av naturliga skäl förnekade polisen allt. Fallet väckte omedelbart S.A.V.E.s intresse. Organisationen kunde genom sina anonyma förbindelser i höga regeringskretsar få tag i all dokumentation som berörde fallet, inklusive en hel del material som

## Li Chang och den gyllende triangeln

från "I örnens näste" av Jack Naples

**Jack Naples (1944–1982), före detta CIA-agent som blev informatör och sedermera TV-kändis presenterar den här beskrivningen av Li Changs kriminella aktiviteter under Vietnamkriget.**

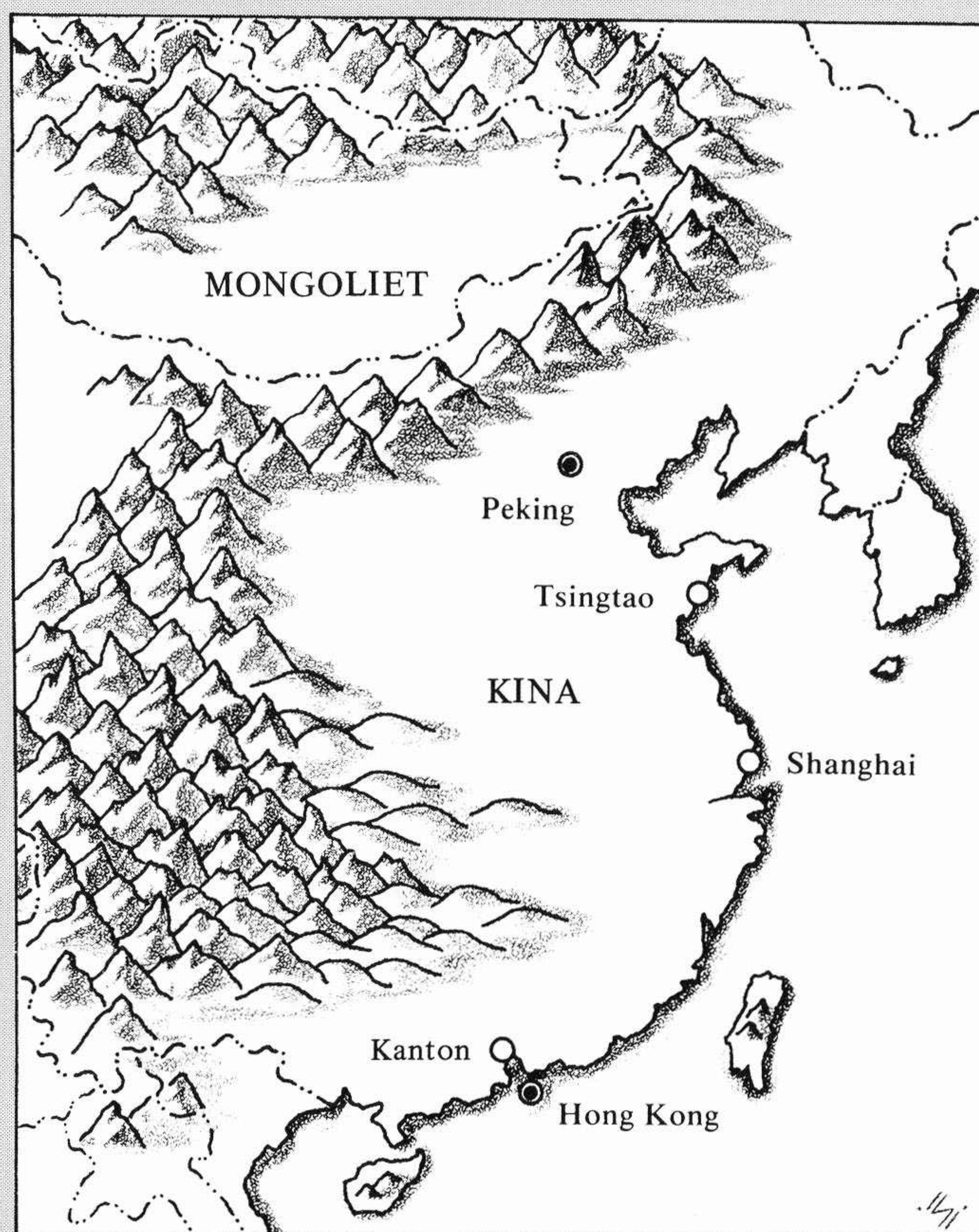
**Naples dog i en flygolycka 1982. Liberaler skyllde på CIA och konservativa på KGB. S.A.V.E. har inga politiska intressen, men har bevis som lett till en mer korrekt gissning.**

"Efter vad jag förstått var det så här det gick till. Jag har hört det i tredje hand från en agent i området. Det är ord för ord av en kille, vi kan kalla honom kapten Falcon. Någon gång 1972, ungefär samtidigt med Watergate-inbrottet hemma i staterna, upptäckte vi att den här Li Chang som vi stött i hemlighet, han hade jobbat för oss med att transportera trupper och vapen under namnet Occidental Airways, vilket skulle vara ett fraktflygbolag i området, du vet? I alla fall verkade det som den här killen skickade grejor tillbaka till USA också via Marseille och med tanke på vad som smugglas till USA från Marseille så ansåg vi oss ha skäl nog att misstänka honom.

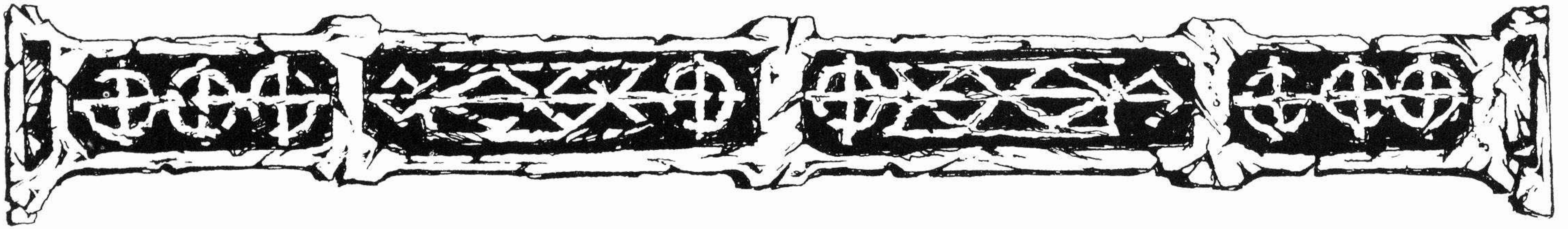
Så de släppte oss nära jungeln norr om Chiang Rai i Thailand och vi var inte i Burma till kvällen. Då bröt helvetet lös. Först trodde vi att det var Pathet Lao (kommunistiska laotiska trupper). De fick två av oss i ett bajonettanfall av alla saker, och T... kom ifrån kolonnen. Visst knäppte vi några, men de bara fortsatte och det fick oss att misstänka än mer att Li Chang smugglade någon form av knark. Li skulle ha något slags flygfält som CIA fixat åt honom, någon mil in i Burma, där han opererade. Vi slog läger rätt på flygfältet nästa natt, så underrättelsetjänstens kartor var felaktiga.

Pathet Lao (?) anföll igen på morgonen. Vi förlorade två man, men knäppte två av dem i huvudet. Kollade in deras gevär och de var fanimej inga ryska eller tjeckiska grejor. En hade ett japanskt gevär från andra världskriget, proppfullt med lera och den andre hade T...s. De anföll nästa natt igen och då beslöt vi att sticka. T... var med dem och sergeant L... också fast jag kunde svära på att han dog i går. Kruxet var att de måste ha hjärntvättat dem på något sätt. Jag säger så för att de var med och anföll oss. T... dödade löjtnant P... innan den stackars fan hann fatta att de anfallit. Vi knäppte dem båda. Jag svär att jag satte tolv plugg i T... innan han föll. Det var då vi beslöt att

sticka tillbaka till Thailand. De anföll oss en gång till på vägen tillbaka. T... var med dem igen och sgt L... och lt P... med. Kändes som om jag fått en dos av Lis grejor själv och jag har ingen aning om hur vi klarade oss. Det var Kn Falcons historia, kalla den vad du vill. Jag gissar att det var djungelfeber eller något liknande."







var hemligstämplat. Tack vare S.A.V.E.s speciella perspektiv på händelserna skingrades plötsligt mysterierna kring brottet. En varelse från det Okända bedrev någon form av verksamhet kring San Francisco-bukten, och den hade använt den Onda Vägen för att animera liken. Efter att ha införskaffat mer information om polisens undersökningar insåg S.A.V.E.s agenter att alla bevis pekade mot Li Chang.

Organisationen fastställde med hjälp av Li Changs observerade och förmodade beteendemönster och de spridda handlingar som fanns från hans förflutna i Kina att det rörde sig om en orientalisk vampyr. Olyckligtvis har S.A.V.E. varit oförmögen att isolera och förrinta vampyren. De kombinerade farorna av att röra sig i ett fall där ett antal polismyndigheter arbetar synnerligen aktivt och av vampyrens egen taktik har gjort Li Chang till ett synnerligen svårfångat mål.

## Hur man förrintar en orientalisk vampyr

Tack vare de heroiska insatserna av Chao Ching och Kwai Sung, två av våra sändebud i Folkrepubliken Kina vet vi nu hur man förrintar en orientalisk vampyr. Dessa sändebud deltog i en framgångsrik expedition 1978 som slutade med att man förrintade Siu Wong i Kanton.

Bägge sändebuden är experter både på den orientaliska vampyrens historia och beteende och på Fastlandskinas legender och folklöre. Deras kännedom om beteendena hos de olika monster och varelser som förekommer i den kinesiska folklören gjorde det möjligt för expeditionen att förgöra vampyren Siu Wong.

S.A.V.E kontaktade båda sändebuden i

deras hem i provinsen Hunan, intill Kanton. Denna region anses vara bebodd av ovanligt många vampyrer. Chao och Kwai gick försiktigt tillväga. Först och främst försökte de kartlägga vampyrens dagliga liv, eftersom de visste att det var synnerligen viktigt att upptäcka vampyrens begravningsurna innan man försökte inringa och förstöra den.

Enligt Chao och Kwai ligger fokus för den orientaliska vampyrens makt i dess begravningsurna. Vi vet inte varför det är så. Vi känner till att en vampyr vanligen har mer än en urna. En del besitter flera hundra. Varje urna innehåller aska från vampyrens kropp, dvs aska från den mänskliga kropp den hade innan den genomgick den fasansfulla förvandlingen till vampyr. Varje orientalisk vampyr börjar sitt liv som en vanlig människa, kanske lika vänlig och välmenande som du och jag, men hon blir det olycksaliga offret för en orientalisk vampyr. Om en orientalisk vampyr önskar förvandla sitt offer till ny vampyr måste offret kremas och dess aska placeras i en urna. Efter en tid (hur lång tid är okänt, men de uråldriga kinesiska sägnerna tyder på att det rör sig om 1–10 dagar) uppenbarar sig den nya orientaliska vampyren med en egen kropp.

Efter det att vampyren har börjat vandra bland de levande tar den ofta delar av denna aska och placerar dem i olika urnor, som göms på skilda ställen. Urnorna gömmer vampyrens svaga punkt och är mycket viktig för dem som jagar varelsen. Varelsen måste återvända till en av sina urnor en gång varje dag och vila i den under exakt en timme. Varelsen kan använda vilken av sina urnor som helst, och den behöver aldrig återvända till en viss urna. Man tror att vampyren har gömt undan några urnor som en säker tillflyktsort om de som används i dagligt

bruk skulle bli oanvändbara. Vampyrer som besitter hundratals urnor kanske använder två eller tre regelbundet, och behåller de övriga för nödlägen och för att välla problem för vampyrjägare.

Det är nu uppenbart vilket behov vampyren har av urnan. Den är minst lika viktig för vampyrjägarna. När vampyren befinner sig i urnan är dess enda skydd dess osynlighet. I övrigt är vampyren totalt hjälplös och den kan inte försvara sig på något sätt.

Den som försöker förrinta denna mäktiga varelse måste utnyttja detta svaghetstillstånd, den enda chans man har att angripa varelsen när den är hjälplös. Om man misslyckas får man sällan en andra chans.

När en timme har förflutit kommer varelsen ut från urnan med fullständig kontroll över sina krafter, inklusive Onda Vägen. En miss i tidsplanering kan alltså ha dödliga konsekvenser för vampyrjägarna.

Idag känner S.A.V.E. endast till tre metoder att förrinta en orientalisk vampyr. Två av metoderna rör urnan på ett eller annat sätt.

1. Förstör alla vampyrens urnor. När detta har skett har vampyren ingen viloplats och den kommer att gå under 24 timmar efter det att den senast lämnade en av sina urnor.

2. Hitta den urna som rymmer den vilande försvarslösa vampyren och fyll den med saltvatten i minst en minut.

3. Förhindra vampyren att dricka blod från en levande människa under 24 timmar och varelsen kommer att förtorka och förstöras.

Chao och Kwai är noga med att poängtera att alla dessa metoder rymmer farliga fallgropar. Det är synnerligen svårt att förstöra alla urnor. Hur kan jägaren, som har krossat 200 urnor, veta om dessa är alla vampyren hade? Man kan

## Min-banditerna

ur Giacomo della Napolis dagbok

***Giacomo della Napoli följde i den berömde venetianske upp-täcksresanden Marco Polos fotsteg, som medlem av en expedition ledd av den arabiske upptäckaren Ibn Batuta. Hans dagbok från resan är fragmentarisk och rör mest äventyr i Mellanöstern och Sydryssland, men en kort redogörelse av en mongolisk kapten finns med i della Napolis berättelser och utgör en av de första beskrivningarna av den orientalska vampyren. — Red.***

Detta är Grudas, Mongol-kaptenens, berättelse precis så som han berättade den för mig i Xandu och hans fader berättade den för honom och hans faders fader före honom.

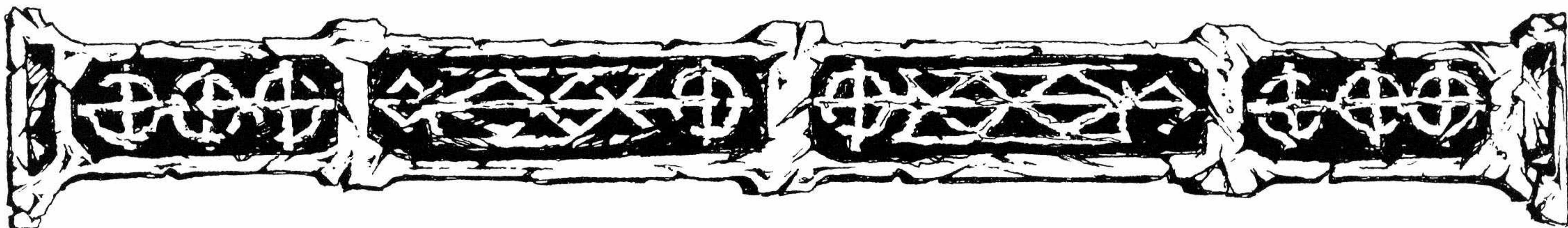
”En gång, när Khakhan Kubilai regerade, redo vi under Ye-su Timur, Khakhanens sonson, söder och väster genom landet Min mot Burmas skogar. Men i landet Min blevo vi överfallna. Min-krigarna voro fruktansvärda: våra pilar genomborrade dem, våra svärd klövo dem, likväl föllo de icke. Fem av oss föllo och två voro bortförda av Min-krigarna.

Ute på slätten slog vi läger den kvällen och sjöngo sånger för att hedra våra döda. Min-krigarna voro dock obarmhärtiga ock anföllo oss åter den natten och nu i större skaror. I deras led funnos och de vi förut sårat med öppna sår och våra pilar ännu kvar i sina kroppar. Tre av oss föllo och två voro bortförda.

Längre söderut slog vi läger den kvällen och sjöngo sånger för att hedra våra döda. Min-krigarna voro dock obarmhärtiga och anföllo oss åter den natten och nu i större skaror. I deras led funnos och de vi begravt tidigare, döda kämpande såsom levande. Tre av oss föllo och två voro bortförda. Våra bröders återkomst från Yama-kungens grepp till nya kroppar var stor lycka och därpå stor sorg. Vi öppnade våra armar för våra bröder och ropade hälsningar till bröder, söner och fäder, men de skrattade bara ljudlösa skratt åt oss och drogo sina svärd mot oss. Då önskade vi att vi voro åter i Peking, bort från landet Min där de döda aldrig vila.”

Sådana är mongolernas sägner i detta märkliga land. Ej någon misstrodde berättelsen eller fann den föga trovärd. Mongolerna anses också vara kända för sin bildning och visdom.





aldrig vara säker på att man har lyckats förstöra alla urnor. Även om man aldrig återser vampyren innebär det inte att varelsen har förstörts.

Att dränka vampyren med saltvatten när den vilar i urnan tycks vara den säkraste metoden att förstöra den. Men även denna utmärkta metod rymmer stora faror. Tidsaspekten är synnerligen viktig. Man har bara en timme till sitt förfogande. Om varelsen avslutar sin vila och lämnar urnan under processens lopp ställs vampyrjägarna i en katastrofal situation. Om man saknar tillgång på saltvatten och måste flytta på urnan som innehåller vampyren utsätter man sig också för stora risker.

Vidare måste vampyrjägarna avgöra om de har funnit rätt urna. När vampyren vilar inuti är den fullständigt osynlig, och urnan är synbarligen tom precis som alla andra urnor. Denna metod är alltså endast att rekommendera om vampyrjägarna själva har sett vampyren ta sig in i urnan.

Det finns uppenbara svårigheter att hindra vampyren från att dricka blod. Varelsen kommer givetvis att göra allt som står i dess makt för att förvirra, skrämma och försvaga sina förföljare. Den utraderar ur sina fienders minne de ledtrådar som avslöjar dess hemvist, väcker lik och likdelar till "liv" och låter dem utföra skräckfyllda överfall, och hemsöker sina förföl-

jare med ondskefulla och skakande mardrömmar som tömmer dem på viljestyrka och får dem ur balans. Alla dessa onda gärningar stärker vampyrens position i den slutliga konfrontationen med vampyrjägarna.

Hur kan man tvinga en varelse som kan byta form, söva människor, förorsaka minnesförluster, påverka deras beslut och beteende, och tillkalla svärmar av råttor och insekter, att stanna på samma plats i ett dygn så att den förintas för evigt? I hela Kina tror det enkla folket att lukten av brinnande rökelse håller den orientaliska vampyren borta. Men rökelsen låser inte vampyren till en plats. Fastän man garanterat kan förstöra en vampyr genom att hålla den på en plats kan metoden lätt förvandla jägarna till jaktbyte.

Det finns helt enkelt ingen idiotsäker metod att förgöra en orientalisk vampyr. Man måste ha tur. Man behöver inte bara korrekt information, utan man måste också befinna sig på rätt plats vid rätt tillfälle. Chao och Kwai hade tur. De var experter på sitt område, och de var synnerligen väl förberedda, men när de lyckades var det under något som måste kallas för tursamma omständigheter.

Chao och Kwai bar alltid saltvatten med sig, eftersom de visste att de jagade en orientalisk vampyr. En dag, när de observerade Siu Wong

genom ett kontorsfönster, fick de till sin överraskning se vampyren byta form. Den omvandlade sig till ett miniatyrregnväder och regnade ner i den urna som stod på en fönsterbräda. De två insåg att detta kunde vara deras enda chans och handlade snabbt. De rusade in på kontoret och lyfte ner urnan på golvet. Kwai tittade ner i den men såg ingenting. Men de lät sig inte luras. De tömde sina fältflaskor med saltvatten i urnan, täckte dess mynning, och skakade den i tre minuter för att vara på den säkra sidan. För att vara riktigt säkra på att de lyckats höll de mynningen tillsluten medan de vaktade urnan i två dygn. Ingenting hände under denna tid och de två sändebuden insåg att de hade förintat vampyren för evigt.

"Detta var slutet för Siu Wong, en bland många" står det i Chao Chings dagbok som de två sändebuden lyckades smuggla från Kina till S.A.V.E.s högkvarter i Dublin. Efter detta har vi inte hört något från paret. Man kan förmoda att de blivit offer för politiska påtryckningar eller kanske något än mer ondskefullt.

Siu Wong var i sanning blott en bland många. När man tänker på vampyrens anpassningsförmåga och dess starka krafter blir dess vanlighet långt mer skrämmande. Men man kan även tänka på ett kinesiskt ordspråk: "Ondskan når längre än hägerns öga, men den rättfärdiga människan är som en galax."



Utdrag ur ett opublicerat manuskript:  
Gammal vidskepelse i det moderna samhället.

## EZRA CABOT

— av Ellsworth Smythe III, fil. dr —



raktiskt taget varje form av vidskepelse kan producera vittnen som bekräftar dess giltighet. Trots offer, trots otaliga vittnesrapporter, framhårdar de flesta vetenskapsmän i att kräva bevisföring enligt de traditionella snäva empiriska reglerna. Man bör respektera den vetenskapliga metodens procedurer, men man kan inte i alla situationer prestera bevis som når vetenskapens krav. Vi kan förutsätta att en vettig pilot på ett flygande tefat, som av någon anledning vill hålla sitt uppdrag hemligt, knappast flyger in i ett laboratorium och sedan väntar där tills testutrustningen är uppmonterad och kameralamporna lyser. Om fotografier av flygande tefat, tagna av en skicklig fotograf, betraktas med tvivel eftersom vittnet kan retuschera foton eller negativ, så kan vi också angripa resone-

manget från motsatt håll: om laboratorieutrustning misslyckas att upptäcka ett fenomen eller under registreringen av ett fenomen förvränger det som vittnen har sett eller hört, finns då felet hos utrustningen eller hos vittnena? Erfarenheten säger mig att jag borde strunta i det ämne som tas upp i detta kapitel — trots att det dokumenterats, trots vittnen och trots att det utgör ett genombrott i vår syn på historien och på världen. Ingen från laboratoriernas kontrollerade och antiseptiska värld är redo att godtaga mina slutsatser.

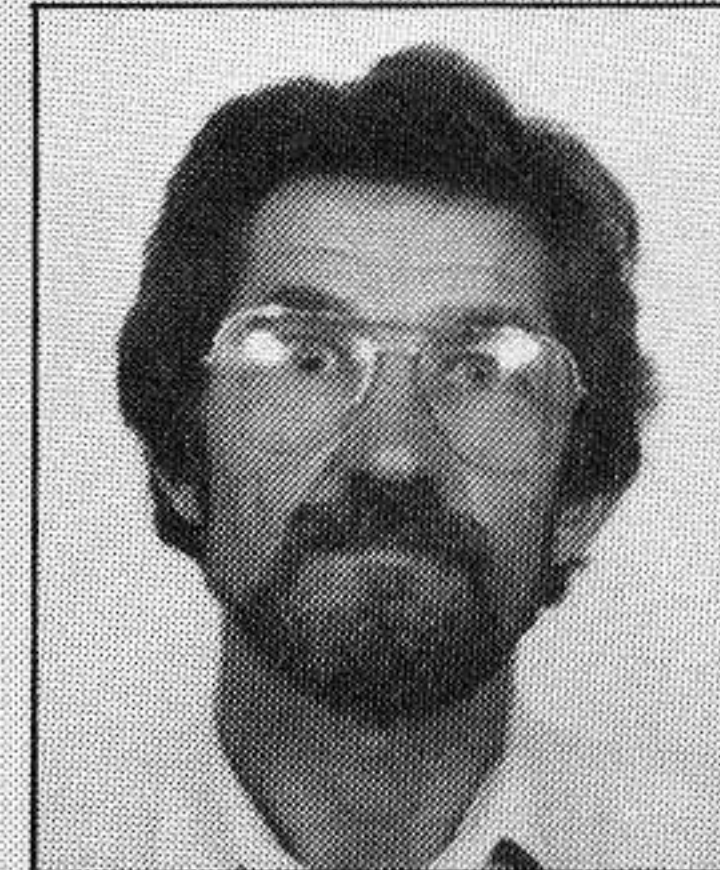
Genom min forskning har det visat sig mer och mer tydligt att häxförföljelserna i Salem, trots sina tragiska konsekvenser, hade en besynnerlig men förnuftig förklaring. Salems invånare uppfattade helt korrekt ett hot från det Okända. Men det fanns inga häxor i staden. Där fanns, och finns fortfarande, en vampyr.

### Vampyrens ursprung

Häxrättegångarna i Salem 1692 tillhör de svarstaste ögonblicken i New Englands — och Nordamerikas — historia. Det finns ingen anledning att här nämna de tjugtals rättegångar och avrättningar som ägde rum. Information om dessa är lättillgänglig och detaljrik, tack vare

den puritanska vanan att noggrant registrera de allra mest alldagliga händelser.

Den amerikanske historikern Anthony Doldrum hävdar i sin skrift "Puritanism och praxis" att häxeri hade ett starkt inflytande i Salems samhälle, på ett sätt som påminde om Haitis voodoo. Doldrum menar att häxorna i Salem "skadade" sina avsedda offer och åsamkade verkliga skador på samhället. Skadan kom från de vidskepliga övertygelser som de flesta i Salem hade. Häxeriet påverkade Salem av psykologiska skäl, ty de som var inblandade — både häxorna och offren — trodde på det. Doldrum observerar att de slumpmässiga anklagelser som ledde till avrättningar av oskyldiga människor förorsakades av en allmän skräck bland medborgarna, vilken inte hade sitt ursprung i kyrkans ställningstaganden, utan snarare i en folklig vidskepelse som löpte amok.

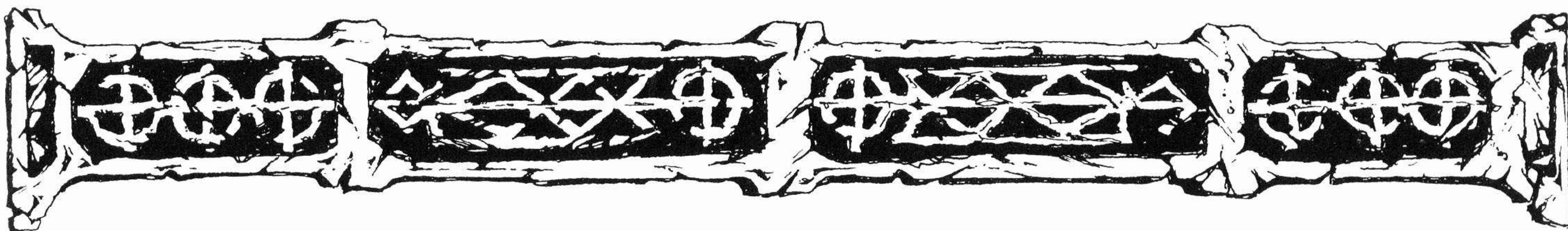


**Dr Ellsworth Smythe är välkänd i antropologkretsar för sitt arbete rörande vidskepelse i New England. För närvarande är**

**han prefekt för Antropologiska Institutionen vid universitetet i Severn, Massachusetts. Han arbetar på det andra bandet i en skrift som han tror kommer att få "ett stort inflytande inom studierna av folklöre i världen".**

—Red.





Ironiskt nog uppstod den tidens vittspridda hysteri, som hittade en häxa under varje sten, ur en genuin och verklig känsla av att ondska var i rörelse inom samhället. De puritanska kolonisterna reagerade inom de ramar deras kunskaper satte upp. Dessa innehöll häxeri, men inte vampyrism. Bevisen pekar dock mot att en mäktig vampyr rörde sig i det dåtida Massachusetts.

Kyrkböckerna från Plymouth-kolonin visar tydligt på en Ezra Providence Cabot, född i staden Salem 1631 och bosatt där under alla de uppseendeväckande händelserna i samband med häxerirättegångarna.<sup>1)</sup> I alla redogörelser från rättegångarna förblir Cabots namn i bakgrunden. Han vare sig åtalades eller utpekades som konspiratör eller utövare av häxkonster, även om samtida dokument antyder att en del kolonister misstänkte honom för ljusskygga handlingar. Hemmansägare Nathan Radford skriver i sin dagbok den 4 juni 1693: "...iagh råakade kamma til unge Ezra Cabots gåårdh. Herr Cabot syntes wara i myken hallt förvånad av möte migh, oc utbaadh sigh Urseckt ty han waar på Weegh til Felten. Myket Hwärff lååg inför han för den närligghande Skiördhen. Han äär en flitigh Yngling med godt Uptredande, ok iagh äär på intet sett reedo av trou alla de Anklaaghelser och Baaktalanden som

spreedos under thet gångna Ååret."<sup>2)</sup> Radfords kommentarer är dubbelt generösa. Kolonins kyrkböcker visar att den "flitige ynglingen" Cabot vid detta tillfälle var 63 år gammal.

Hänvisningar till Cabot i både personliga noteringar och affärshandlingar förekommer under ytterligare 40 år. Stadsborna refererar ännu till honom som en lämplig äktenskapskandidat. I ett brev, skrivet 1720 av Prudence Winthrop, uttrycker hon farhågor att Ezra Cabot, som nu är i blomman av sin ålder, inte skall gifta sig innan han har uppnått medelåldern.<sup>3)</sup> Vid denna tidpunkt närmade sig Cabot sin nittionde födelsedag.

Man finner ingen dödsregistrering för Ezra Cabot någonstans i New England förrän 1840.<sup>4)</sup> Dödscertifikatet kyrkobokfördes i Salem. 20 år före registreringen finner vi födelsen av en pojke vid namn Ezra Providence Cabot dokumenterad i samma kyrkobok.<sup>5)</sup> Namnen på pojkens föräldrar är identiska med Ezra P. Cabots föräldrar i Plymouthkolonins folkbokföring från 1630. Det rättsliga förfarande som reglerade arvsskiftet inträffade 1840. All egendom övergick från Ezra P. Cabot till Ezra P. Cabot (den unge man som till synes föddes 1820). Ett antal dylika arvsskiften har genomförts sedan 1840. I varje fall är "arvingen" Ezra

P. Cabot 20 år gammal när hans "välgörare" avlider. Trots att den yngre Cabot inte kan bevisa släktskap lyckas han alltid ärva den äldre Cabots egendom.

## Cabot identifieras

1846 upprättades det åttonde amerikanska kapitlet inom Societas Albae Viae Eternitata i Boston. Trots att Cabot levde mindre än 35 km från Bostonkontoret lyckades han, genom sitt diskreta och tillbakadragna liv, undvika att bli uppmärksammas av S.A.V.E. i över 40 år.

1890 flyttade ett antal personer från Salem till Boston. De klagade över att en epidemi hade drivit dem från sina hem. Lokala läkare klassificerade epidemin som influensa, trots vittspridda rykten om att det rörde sig om pest. Men när de döda obducerades fann läkaren något skakande: liken var osedvanligt bleka, och nästan fullständigt tömda på blod. Trots detta, som om en konspiration var inblandad, kan man inte finna något i den lokala pressen som rör epidemin eller de märkliga dödsfallen. S.A.V.E.s representanter i Boston, främst Dennis Cunningham, en barndomsvän till S.A.V.E.-kämpen Michael O'Boylan, beslöt att

## Den mystiske mannen

ur Nathanael Hills dagbok

*Nathanael Hills dagbok är ett obskyrt dokument, som i stort sett endast är av intresse för den som studerar amerikanska inbördeskrigets historia. Överste Hill (1837–1874), som var född i Vermont, befann sig i den egendomliga situationen att han var en av de få unionsbefälhavarna som deserterat i strid (vid Antietam, den 17 september, 1862). Dagboken berättar om hur han återvände till Vermont, där han fängslades av myndigheterna 1864. Överste Hill tillbringade vintern 1862 i Salem i Massachusetts, där han skrev ned några mystiska händelser. Historiker avfärdar berättelsen om "Master Cabot" som ett utslag av Hills hysteri gentemot sina förföljare. S.A.V.E. tror emellertid på Hills berättelse – Red.*

**12 december.** Håller mig till mitt rum endast på grund av vädret, inte av rädsla för att bli upptäckt. Jag kan röra mig fritt på Salems gator genom att utge mig för att ha betalat en man för att slåss i mitt ställe – en så vanlig företeelse här att jag undgått upptäckt i över en månads tid. Uthuset som herr Cabot så älskvärt erbjudit mig är bekvämt och trevligt, även om min välgörare fortfarande är mystisk. Under den vecka jag bott i uthuset har jag bara sett honom en enda gång. Kriget når Salem i första hand via matpriserna. Tänk att ta 50 cent för en kyckling! Turligt nog har herr Cabot försett mig med mat också. Dylik vänlighet är ovanlig, än mer så hos en så rik man som han.

**21 december.** Jag fortfar att förundras över min situation. Förra natten besöktes jag av en vacker kvinna som hävdade att det var tack

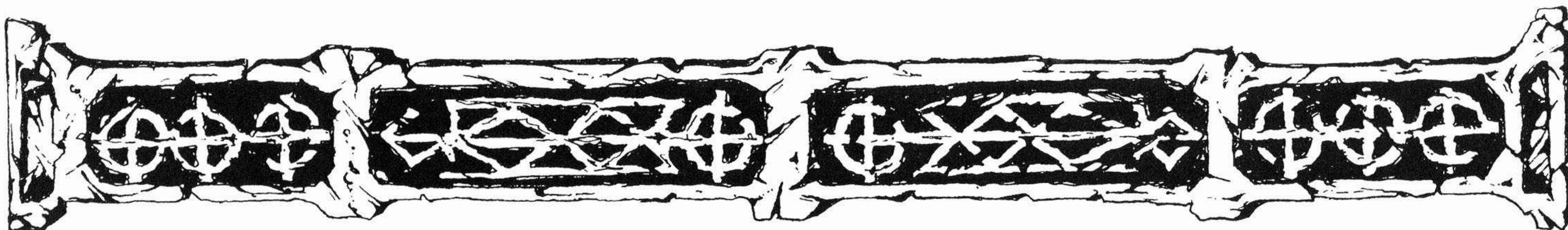
vare hennes vänlighet som jag fått mina måltider. Därpå gick hon rakt på sak och förklarade att hon var betagen i mig. Jag blev chockad men också smickrad av hennes ord. Jag har bestämt mig för att vara ståndaktig, oavsett frestelsen. Om hon skulle vara Cabots tjänsteflicka, eller än värre hans dotter och rättfram, vore något annat ytterst otacksamt.

**22 december.** Återigen besökte Duessa mig, för så påstår hon att hon heter och när jag behöll min svala attityd, hotade hon att berätta för herr Cabot om min desertering. Hur hon kan ha fått reda på den vet jag inte. Har beslutat mig för att berätta allt om min desertering för herr Cabot, hellre än att låta honom höra det från någon annan. Kanske kommer han att respektera min ärlighet och inte säga något om jag försvinner oförmärkt från staden.

**23 december.** Jag har flyttat in i herrgården. Herr Cabot lyssnade till min berättelse med djupaste sympati, men förklarade att ingen vid namn Duessa fanns i hans hushåll. Tvärtom levde han helt ensam. Eftersom Duessa vet att jag är en flykting, erbjöd herr Cabot mig ett rum i själva herrgården i stället. Stadsborna kommer aldrig dit annat om de är kallade, och herrgården är troligen det säkraste stället i hela staden att hysa en flykting. Skall flytta in mina tillhörigheter i morgon.

**27 december.** Det är minst lika ensamt här som i uthuset, kanske ensammare eftersom det är så stort här. När solen gick ned den 24:e gick herr Cabot och lade sig, emedan han sade sig vara väldigt trött. Jag såg inte till honom förrän igår, så julen var ganska ensam. I natt hade jag en ganska underlig dröm. Duessa besökte mig i min kam-





situationen var värd att undersöka.

Först var S.A.V.E. endast intresserat av att samla information. Men sändebuden upptäckte att Salems invånare var föga talträngda när det rörde epidemin eller dödsfallen. Alla bekräftade att staden drabbats av en tragedi, men få ville säga något mer. Kanske ett halvdussin stadsbor hävdade att "gubben på kullen" var ansvarig för epidemin. S.A.V.E. följde denna ganska tunna ledtråd och började undersöka Ezra P. Cabot. En undersökning av olika arkiv i Salem kom till ett abrupt slut med sändebudet Patrick Flynns död, som antogs ha förorsakats av epidemin. Flynn försvann vid en synnerligen olämplig tidpunkt och hans kropp upptäcktes i Peabody med märken efter vampyrbett på halsen och fullständigt blodlös.

I juni 1894 organiserade Dennis Cunningham den första stora S.A.V.E.-expeditionen från Boston. Syftet var att finna och förinta vampyren, Ezra P. Cabot.

Cabot levde fortfarande i "huset på kullen", som det benämndes i folkmun. Huset, en mycket gammal byggnad, ser mycket respektingivande ut där det ligger på en hög kulle med utsikt över staden. Cunningham höll noggrann uppsikt över vampyren, vilket syns i följande brev till vännen Michael O'Boylan:

23 juni 1894

Bäste bror!

Återigen är det min beklagliga plikt att informera Dig att vi hafva misslyckats en smula i vårt ansvar. Trots att nyheterna åter röra misslyckanden och våra sinnen äro nedstämda äro vi tacksamma öfver att fortfarande vara vid lif och god hälsa.

Jag kan definitivt icke förklara vårt misslyckande, ty jag förstår det icke sjelf. Trots våra noggranna förberedelser och stora uppmärksamhet på detaljer kunde vampyren på något sätt undfly oss. Vi äro alla förbluffade. Hvar hafva vi gjort fel? Nu när jag ransakar mitt minne och följer vårt tillvägagångssätt misslyckas jag att finna felet vi måste hafva begått.

Vi hade öfvervakat Cabot vid många tidpunkter. Vi trodde att vi kände hans vanor. Hvar dag före soluppgången begaf sig den gamle mannen till källaren. I det tidiga morgonmörkret kastade ett spöklikt grönt ljus förvridna skuggor på byggnadens fönster och gård medan Cabot tog sig ner till källaren. När han kommit till denna plats observerade vi honom genom det smala källarfönstret. Han gick långsamt och framåtlutadt för att icke slå hufvudet i det låga taket. Han

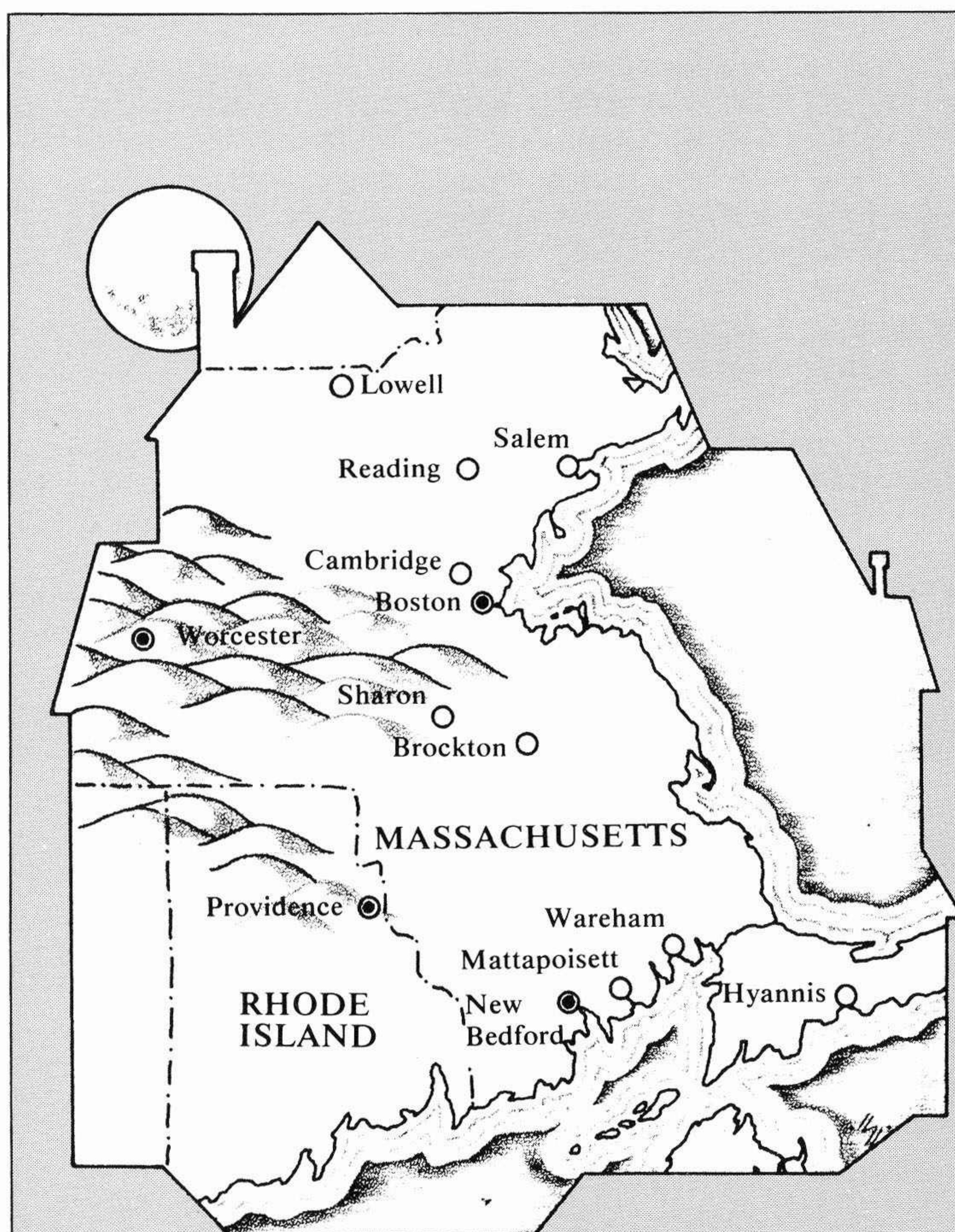
sökte med handen efter en särskild punkt på väggen och tryckte sedan inåt. En liten öppning visade sig i vad som synbarligen blott var en solid stenvägg. Cabot knäföll och kröp in genom den smala öppningen. När han var nästan helt inne och knappt inom synhåll för oss sträckte han sig efter lyktan han lämnat på marken och stängde slutligen öppningen.

Inom två minuter steg solen över horisonten och det första gryningsljuset föll öfver Salem. Vi höllo utkik från vår observationspunkt. Tolf gånger voro vi där, och tolf gånger följde Cabot samma procedur som föregående morgon.

På den trettonde dagen väntade vi på soluppgången. Sedan nedstego vi för att taga itu med monstret. Vi togo oss raskt och ljudlöst ned i källaren och funno lönngången genom hvilken vampyren tagit sig fram.

Därinnanför fanns ett litet rum fyllt med allsköns bråte. Större delen av golftytan upptogs av en ensam likkista. När vi kröpo en i sänder genom ingången, sågo vi en stor svart orm som slingrade sig in i en spricka i väggen. Katie gaf upp ett skri af skräck men Richard lugnade henne snabbt. Svarta ormar äro rätt vanliga i huskällare i regionen, där de fånga möss.

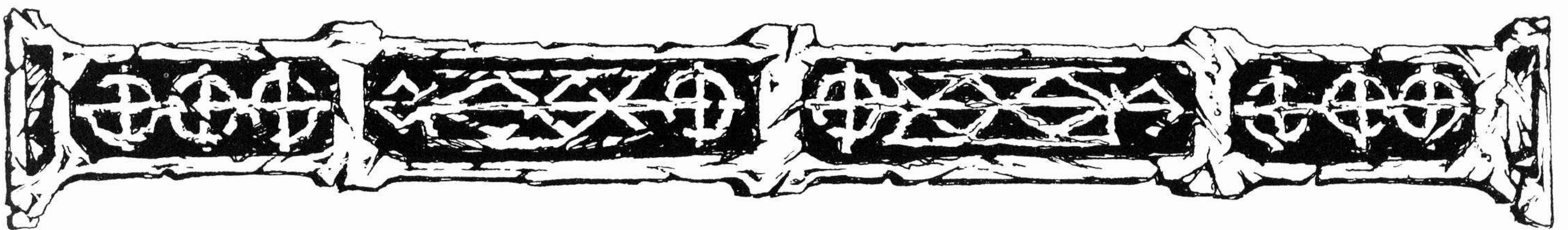
Richard gick snabbt till kistan och, på tecken



mare för att be om ursäkt. Hon är en ljuvlig flicka och egentligen ville hon inte alls avslöja mig. Den stackars flickan var så tacksam över att bli förlåten att hon kysste mig. Jag måste erkänna att jag gillade drömmen. Huset måste vara fuktigt. När jag vaknade låg det dimma i rummet och jag kände mig trött hela morgonen. Känner mig bättre när jag skriver detta.

**31 december.** Stannade i Lowell i natt. De senaste dagarna har varit skrämmande underliga. Besöktes i drömmarna av Duessa på natten den 27:e och 28:e. Vaknade med dimma i rummet och var trött hela dagen. Ett sår jag måste fått när jag rakat mig (men jag minns inte när) läkte dåligt och jag fruktade att mitt blod blivit vattnigt. Detta var emellertid bara början. Natten den 29:e vaknade jag av samma dröm som tidigare, nu än svagare än förut. Jag låg helt utmattad när jag såg en stor fladdermus flyga omkring i rummet. Det var som alla barndomens skräckupplevelser väckt mig där jag låg hjälplös och såg det otäcka djuret stryka förbi mitt ansikte. Till slut samlade jag allt vad styrka jag hade och slog till djuret så att det slog i väggen. Jag stapplade ur sängen för att dräpa odjuret. Fladdermusen var borta. I dess ställe såg jag en stor svart orm som fixerade mig med sina kalla ögon, som om jag vore en mus eller en padda. Dessutom var det mitt i vintern, då ormar går i dvala. Men det var ingen vanlig reptil. Så snart jag gått för att hämta eldgaffeln för att göra slut på den där onaturliga ormen, såg jag hur den upplöstes i en kall otäck dimma. Ett ögonblick stod jag där och undrade om jag drömde. Jag fick inte med mig några av mina ägodelar förutom min svarta yllerock, som jag tog med mig från Maryland. Framtiden verkar dystert från den här ladan i Lowell. Jag avslutar för idag med en förhoppning att följande dagar – och år – skall bli trevligare.





*från mig, slog upp locket. En dammoln fyllde det lilla rummet och fick oss att hosta. Omedelbart kastade jag mig framåt, med afsikt att slå trästaken i min hand genom vampyrens bröst.*

*Kistan var tom. Trästaken föll harmlöst ned på dess botten. Vi alla blefvo omedelbart stående blickstill. Som på order vände vi oss om för att se om vampyren fanns någon annanstans i rummet. Så var icke fallet; vi voro helt ensamma.*

*Vi begynte omedelbart afsöka väggar, tak och golf för en flygtväg. Vi undersökte noggrant hvar quadrattum af ytorna. Vi flyttade kistan och sökte genom den noga. Vi rörde, knackade och vände på allt vi kunde. Men vi funno ingen annan flygtväg än den lönngång vi kommit genom. Och trots detta hade vi sett vampyren inträda i rummet blott två minuter tidigare. Ingen af oss kunde finna en förklaring vid den tidpunkten, och jag vet fortfarande inte. Hvar handlade vi fel?*

*När vi lämnade rummet slingrade ytterligare tre ormar öfver golfvet och försvunno in i sprickor i väggen. Äfven om Cabots hus bebos af en vampyr kan man taga en liten tröst i att det med stor säkerhet är fullständigt fritt från möss.*

*Måhända skall jag kunna förklara dessa mysterier när jag skrifver härnest. Kanske, vilket vore än bättre, skall mitt nesta bref förtelja om vår stora triumph öfver den slemme besten.*

*Jag önskar Dig större framgång i Dina åtaganden. Alla råd mottages med största tacksamhet.*

*Hjertliga hälsningar*

*Dennis Cunningham<sup>6)</sup>*

Cunningham och hans följeslagare upptäcktes döda inom en vecka efter detta brev. Man antog att de fallit offer för epidemin. S.A.V.E. var givetvis inte övertygade av denna förklaring, men insåg att expeditionen hade varit beklagansvärt illa förberedd. Trots att Cunningham och de övriga i gruppen var medvetna om att motståndaren var en vampyr, hade de inte tagit hänsyn till de stora olikheter som finns bland vampyrerernas krafter och förmågor. Uppenbarligen är Ezra Cabot en synnerligen mäktig

vampyr. Nästa expedition skall gå varsamt fram och insamla mer information, så att organisationen inte skickar fler sändebud till en gruvlig död.

Efter den katastrofala Cunningham-expeditionen har S.A.V.E. inte gjort något omfattande försök att förinta Cabot. Man har med rätta fruktat att vampyren är en så mäktig fiende att mer forskning är nödvändig. Istället har man skickat ett antal sändebud för att samla in så mycket information som möjligt om Ezra Cabot. Några av dem, t.ex. John Wilcox, Robin Vance och Jim Gossard, har förlorat sina liv i tjänsten. Andra, t.ex. Paula Ynocencio och Fred Baxter, har återvänt med en uppsjö information som har hjälpt S.A.V.E. att skapa sig en bild av vampyren.

Då och då, kanske en eller två gånger om året, framträder Cabot offentligt. Han kan gästa en parad på nationaldagen, eller avtäcka en staty i stadsparken. Dessa uppträdanden bekräftar hans existens, avskräcker äventyrliga ungdomar som skulle vilja utforska "den övergivna villan", och visar Cabot som "en god medborgare". (Cabot gör ofta donationer till välgörande ändamål.)

Cabot har uppenbarligen lyckats skapa ett underligt förhållande till stadsborna. Det må verka konstigt, men stadsborna uttrycker sig beskyddande om "gubben på kullen". Samtidigt märker man en underström av fruktan i deras "högaktning". De tycker att Cabot är en underlig och excentrisk mecenat, vars privatliv inte skall störas. Så länge som gamlingen lämnas i fred kommer han att fortsätta vara givmild och ordna donationer till staden, fester för de fattiga och julklappar till föräldralösa.

Den märkligaste av Cabots medborgerliga bidrag är det inofficiella "E. P. Cabot-stipendiet". Rykten säger att Cabot betalar universitetsstudier för dugliga studenter från staden genom att lämna ett kuvert med pengar vid deras tröskel. Varje kuvert innehåller också ett kortfattat handskrivet brev som förklarar gåvans syfte. Detta brev avslutas med frasen "Kunskap varar för evigt". Man kan lätt inse hur Cabots givmildhet gör det möjligt för honom att upprätthålla sitt avskilda liv samtidigt som han får ett gott rykte i samhället. Sände-

bud måste vara medvetna om Cabots ställning i staden innan de handlar eller uttalar sig.

Det är intressant att konstatera att ingen i Salem ifrågasätter Cabots långa liv. Stadsbor som minns Cabot som en gammal man när de var unga har nu både barnbarn och barnbarnsbarn, men de undrar inte varför Cabot fortfarande lever utan att ha åldrats särdeles mycket. Cabots förändringslösa liv tas för givet, precis som om han har något slags magisk kontroll över stadsborna. Våra experter tror att "kontrollen" kommer från vampyrens bruk av Onda Vägen, antagligen något som liknar det Inflytande organisationen har upptäckt hos en mängd varelser från det Okända.

Vi vet inte omfattningen av eller innehållet i Ezra Cabots kunskaper i den Onda Vägen. Eftersom vampyren lyckades undfly Cunningham och hans följeslagare på ett sätt som inte ens Houdini hade klarat, måste han ha nyttjat den Onda Vägen. Information som numera finns tillgänglig om både Cabot och den Onda Vägen, men som var okänd för Cunningham, ger ett antal olika möjligheter. Vampyren kan ha blivit osynlig, vilket är tänkbart men knappast rimligt. Osynlighet påverkar, såvitt vi vet, inte besvärjarens substans, vilket innebär att Cabot skulle ha varit tvungen att undvika kroppskontakt med sändebuden i ett synnerligen trångt utrymme. Metamorfos är en rimligare förklaring till hur Cabot lyckades undfly Cunningham. Den svarta orm Cunningham såg när när gruppen trängde in i rummet var kanske något helt annat. Om detta antagande är korrekt är Cabot den första vampyr vi upptäckt som kan byta form till en orm. Slutligen är det mest sannolika antagandet att Cabot teleporterade till en säker tillflyktsort. Alla sändebud skall utgå från att vampyren besitter alla dessa förmågor.

## Ett porträtt av en vampyr

### Signalement

De beskrivningar av Ezra Cabots utseende man finner i historiska källor varierar så kraftigt att vi måste poängtera följande: Under sin vis-



# DEN NORDISKA VAMPYREN

— av professor Birgitta Lövgren —



Jofrids män efter Thormund och de kommer till hans gård nästa dag. "Sätt er ned, så får vi talas vid", säger Thormund, men Jofrids män drar sina svärd och rusar på Thormund för att hämnas Jofrid. Nu är Thormund död, men man talar fortfarande på tingen att man sett Thormund på natten, gå runt husen där man dansar ballad och söka Gudrun som Jofrid tog ifrån honom."

"Nej", erkände jag, "liknande slut har jag aldrig läst. Vet man inte vad det blev av Thormund sedan?" Det visste inte Jacob. Jag gav honom råd för hans vidare behandling av sagorna och skickade iväg honom utan att visa det dokument jag haft på skrivbordet; det dokument som Thormunds saga plötsligt givit liv åt.

texten begriplig för nutida läsare.)

Det hade kanske varit bättre om Silfversvärd berättat för sonen exakt vad som hänt offren han nämner. Friherrens son skulle bli nästa offer. Ett officiellt brev till den svenska



et hela började i slutet av vårterminen, då en ovanligt begåvad elev på forskarseminariet sökte upp mig på mitt arbetsrum. Han hette Jacob Carlsten och var just i färd med en uppsats om de isländska sagorna. "Titta", sade han till mig, "jag har aldrig sett ett sådant slut på någon saga förr!" Jag läste, en aning distraherat eftersom jag hade mycket annat att göra, då mina ögon fastnade och betydelsen av det de såg gick upp för mig:

"...Nu talte Arngrim som var en vis man med Björn och bad denne hålla Jofrid och Thormund isär, ty dessa tråtar mer än vanligt. Björn lovar Arngrim att göra så, ty alla talar om Jofrids och Thormunds gräl. Men ju mer timmarna går, desto svårare får Björn att hålla sig från mjödet och vid skymningen är han i sömn. Och är Björn därmed ur sagan. Ingen håller nu Jofrid och Thormund isär och i vredesmod lämnar Jofrid platsen. Inte ser han Thormunds män som följer honom, och när de kommer till trestensröset är de ifatt honom och Thormund själv dräper Jofrid med sitt svärd. Strax var

## 1537

Vad jag hade i handen var kopian av ett brev, skrivet av friherre Silfversvärd till sin son då denne skulle bege sig på en resa:

"...Du skall vara mycket försiktig, min son, när du färdas genom den vida skogen Tiveden. Mången stråtrövare har där sitt fäste och det tycks mig som om de bara blir grymmare och grymmare. Så sent som i förra veckan hörde jag berättas hur en trupp soldater blivit överfallna i skogen. De hade alla fått halsarna avskurna på ett sätt som jag inte vill göra dig upprörd genom att beskriva. Folket i trakten talar om onda väsen, men min teori är att det är stråtrövare. Färdas ej utan stort sällskap..." (Stavningen har moderniserats för att göra

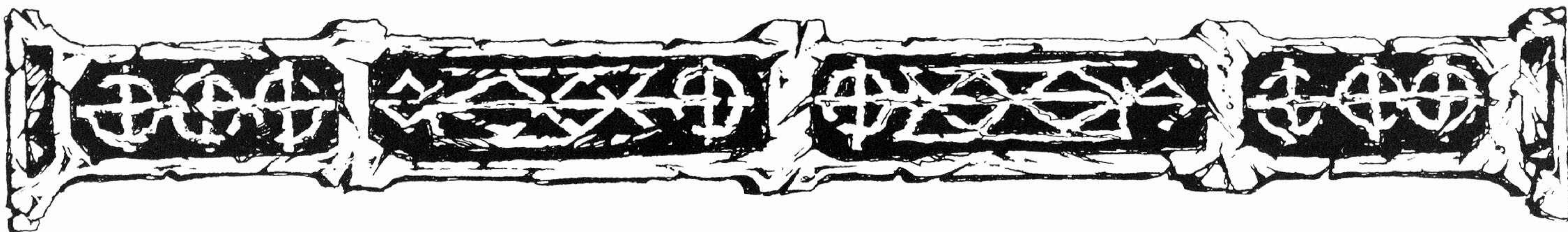


*Birgitta Lövgren är professor vid arkeologiska institutionen vid Stockholms Universitet. Hon äger en anmärkningsvärd*

*kunskap, inte bara i tidig historia, utan även i senare tiders händelser. Hennes möte med den nordiska vampyren var från början en tillfällighet, men S.A.V.E. hade i alla händelser vänt sig till henne, då hon redan tidigare haft kontakt med Det Okända genom spökerna i Stockholms slott.*

—Red





konungen en och en halv månad senare är skrivet för att klaga på osäkerheten på vägarna. Några exempel på vad som kan hända en rese-  
när tas upp och däribland återfinner man en Karl Silfwerswärd som funnits brutalt mördad i Tivedens skog. "...halsen var snarare avsliten än avskuren med något skarpt vapen. Det märkligaste var att det inte fanns något blod på platsen. Kanske rör det sig inte om stråtrö-  
vare, utan om dyrkare av den onde..."

Bara för några minuter sedan hade jag tagit berättelsen för vad den såg ut att vara, men nu började jag så smått undra om inte Thormunds odöda varelse kunde ha ett samband med de märkliga morderna i Tiveden. Naturligtvis var det ännu bara vilda gissningar och jag visste att jag skulle få ett digert arbete om jag skulle ta itu med saken.

För att kontrollera att min instinkt sagt rätt vände jag mig åter till föreningen S.A.V.E. som tidigare hjälpt mig att komma ett slottsspöke på spåren. Jag berättade vad jag visste om Thormunda saga och om breven från 1537. Svaret från S.A.V.E. anmärkte att jag hade väldigt lite att gå efter, men eftersom Sverige inte tillhör de länder som är hemsökta i någon större utsträckning kunde det röra sig om samma varelse. De påpekade också att eftersom platsen för Karl Silfwerswärds död varit helt fri från blod, kunde det hända att jag hade med vampyrism att göra. De bad mig forska vidare i fallet och vara försiktig. Försiktighet tillhör nu inte mina främsta egenskaper, men trots detta fann jag inte mer material om saken förrän det på nytt var slumpen som avgjorde.

## 1790

Av en händelse gjordes följande höst en upptäckt av en samling brev som hade, eller kunde visa sig ha om de var äkta, stort värde för dem som forskade i teaterhistoria. Jag fick breven i min hand för att åldersbestämma dem och i min nyfikenhet stavade jag mig igenom den ålderdomliga franskan. Detta tog mer tid än jag hade, så jag bad Jacob Carlsten om hjälp, eftersom jag visste att han var kunnig i språket. Det var när han kom med översättningen, som jag blev tvungen att inviga honom i mina efterforskningar. "Hör här", sade Jacob, mer upphetsad än vanligt, "det låter som rena skräckhistorien!" Och han började läsa högt:

"Vi spelade ett mycket nytt stycke av den österrikiske tonsättaren Mozart på den kungliga teatern i Drottningholm i Sverige. Den svenska konungen älskar det historiska temat och Don Giovanni passade honom så väl att vi fick framföra den tre gånger. Den tredje gången hände något märkligt, som jag måste berätta för dig min vän. Jag klarade koloraturen med extra glans den kvällen och jag vände mig om för att välkomna min motspelare, som var Jean. Eller snarare, som borde varit Jean. In på scenen kom en vilt främmande man, klädd i Jeans Don Giovanni-kläder. I det mycket sparsamma

ljuset var det omöjligt att urskilja hans ansikte, men han var betydligt resligare än Jean. Vår dirigent, som var på mycket större avstånd (scenen på Drottningholm är ovanligt djup) hade inte upptäckt förväxlingen och orkestern spelade oberört vidare. Jag minns att jag väste något ilsket och att han log, och sedan var det för sent. Till min förvåning uteblev katastrofen, han hade en underbar röst och kunde stycket. Vi spelade det till slut, och trots att han var den bästa motspelare jag haft någonsin – det svär jag – kände jag mig alltmer illa till mods i hans närhet."

"Sedan fortsätter det i ett annat brev, det är från teaterdirektören."

"Jag märkte inte först att jag hade en främling på scenen, men han spelade en mer övertygande Don Giovanni än jag sett tidigare, till och med i Wien. Efter föreställningen var både han och min primadonna försvunna. Jag började förstå, men sedan fann vi Marie Guillarde i logen. Hon var mördad. Det var hiskeligt att se, för hennes hals var helt och hållet avsliten..."

"Himmel!" utbrast jag och stirrade på Jacob. "Jag kunde inte hitta något bättre ord än 'hiskeligt'", sade han ödmjukt. "Nej, inte det! Fortsätt och läs!"

"...helt och hållet avsliten, men det fanns inget blod vare sig där eller någon annanstans. Jag har inte sett till den mystiske sångaren sedan dess, men jag skulle säkert känna igen honom om jag såg honom, eller hörde hans röst."

När Jacob slutat, invigde jag honom i hemligheten om Thormund. Det var ju trots allt han som kommit på två av ledtrådarna. Att det var en vampyr tvekade jag inte längre om. Och sättet att mörda var detsamma som "stråtrövarna" i Tiveden använt. Jag gissade att Thormund under 1600-talet följde sina landsmän till slagfälten i Tyskland, där det måste varit mycket svårt att skilja krigets offer från dem som blivit utsatta för vampyren. Under 1700-talet hade han så återvänt och härjade tydligen i Stockholmstrakten. Mina vidare eftersökningar gav resultat i ett flertal liknande mord under mystiska omständigheter kring slottsteatern. Det mesta var hemligstämplat, troligtvis för att undvika panik hos teaterpubliken. Jag lyckades också få en vag bild av vampyren. Han beskrivs av dem som sett honom som lång, reslig, stor och liknande. En källa nämner honom som blond, men det är svårt att sätta sin tillit till den, eftersom de flesta på 1700-talet bar peruk.

## Mitt möte med Thormund Halldorasson

Jag var på väg till en konferens i Italien, när jag åter fick upp spåret på vampyren. Mitt plan var försenat, så jag tog en kopp kaffe och läste tidningen. Sin vana trogen slog Kvällsposten upp skandaler sida efter sida, men det var nå-

got speciellt som ändå fängade mitt intresse.

Ett ovanligt grymt mord som ägt rum natten innan på ett av Stockholms innekotek. En ung kvinna hade vid stängningsdags hittats inlåst på en av damtoaletterna med halsen avsliten. Inget blod hade påträffats på platsen, varvid polisen drog slutsatsen att mordet ägt rum någon annanstans. Jag kände emellertid till vampyrens "varumärke" vid det här laget och beslöt omedelbart att uppskjuta min resa. Jag har alltid varit intresserad av smink, och vid mitt inträde i Stockholms nöjesvärld kan inte många ha tagit mig för mer än 30 år, något jag är stolt över. Eftersom vampyren senast valt en kvinna i just den åldern avsåg jag att själv spela lockbetet. Han skulle emellertid visa sig vara fräckare än så.

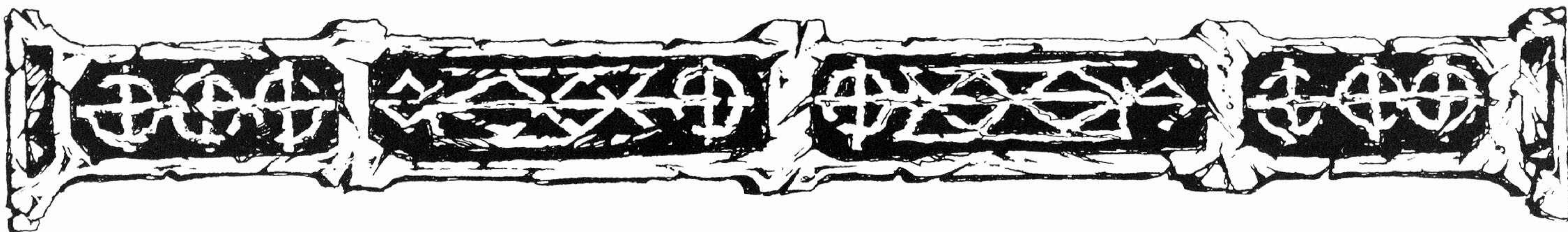
En vecka gick utan att jag fick upp något spår. Sedan slog han till och jag kunde inte mer än läsa om det i tidningen. Ett mystiskt mord hade ägt rum på en nattklubb som var känd för att mestadels frekventeras av homosexuella män. Offret för vampyren var en ung man vars partner trodde att det rörde sig om trakasserier. Min elev Jacob Carlsten ringde upp mig och erbjöd sig att gå dit. Det är möjligt att det skulle ha givit resultat, men ägaren av stället beslöt att hålla stängt tills polisutredningen var klar.

Jag fortsatte alltså att besöka de mest kända innekotekerna. Det var på vippen att jag började anse företaget hopplöst, när jag natten mellan den 17 och 18 juli 1985 fram på småtimmarna fick napp! En ung man kom fram till mitt bord och bad att få slå sig ned. Jag svarade jakande och när han satte sig greps jag av en märklig känsla av underlägsenhet. Det var inte bara det att han var ovanligt reslig och bredaxlad, det var något han utstrålade. Jag kom ihåg att operasångerskan beskrivit både främlingens reslighet och den känsla av obehag som nu även gripit mig. Det var Thormund Halldorasson jag hade till bordet! Den osaliga, odöda vikingakrigaren som sökte hämnd för den död han aldrig fått!

Jag studerade honom över kanten på mitt drinkglas. Hans kläder var av senaste mode, det ljusa håret var klippt kort över hela huvudet. Han skulle ha kunnat vara en elitidrottsman – det var inte svårt att föreställa sig detta odjur slita halsen av sina offer med bara händerna sedan han släckt sin törst på deras blod. Hans ögon tycktes mig mörkbruna i det flämtande ljuset, men de kan lika gärna ha varit blodröda. Han konverserade mig artigt med en röst som bar genom alla decibel. Den kunde ha tillhört en operasångare! Jag kan inte med ord beskriva hur det kändes att sitta där, samtalande med den odöda vikingen. Han var underhållande och charmerande, och jag fick hela tiden vara helskräp så att han inte lindade in någon besvärjelse i orden.

Så bad han om en dans. Sagan berättade ju hur Jofrid tagit Thormunds Gudrun vid en dans, skulle något hända var det nu! Jag tackade ja,





konungen en och en halv månad senare är skrivet för att klaga på osäkerheten på vägarna. Några exempel på vad som kan hända en rese-  
när tas upp och däribland återfinner man en Karl Silfwerswärd som funnits brutalt mördad i Tivedens skog. "...halsen var snarare avsliten än avskuren med något skarpt vapen. Det märkligaste var att det inte fanns något blod på platsen. Kanske rör det sig inte om stråtrö-  
vare, utan om dyrkare av den onde..."

Bara för några minuter sedan hade jag tagit berättelsen för vad den såg ut att vara, men nu började jag så smått undra om inte Thormunds odöda varelse kunde ha ett samband med de märkliga morderna i Tiveden. Naturligtvis var det ännu bara vilda gissningar och jag visste att jag skulle få ett digert arbete om jag skulle ta itu med saken.

För att kontrollera att min instinkt sagt rätt vände jag mig åter till föreningen S.A.V.E. som tidigare hjälpt mig att komma ett slottsspöke på spåren. Jag berättade vad jag visste om Thormunda saga och om breven från 1537. Svaret från S.A.V.E. anmärkte att jag hade väldigt lite att gå efter, men eftersom Sverige inte tillhör de länder som är hemsökta i någon större utsträckning kunde det röra sig om samma varelse. De påpekade också att eftersom platsen för Karl Silfwerswärds död varit helt fri från blod, kunde det hända att jag hade med vampyrism att göra. De bad mig forska vidare i fallet och vara försiktig. Försiktighet tillhör nu inte mina främsta egenskaper, men trots detta fann jag inte mer material om saken förrän det på nytt var slumpen som avgjorde.

## 1790

Av en händelse gjordes följande höst en upptäckt av en samling brev som hade, eller kunde visa sig ha om de var äkta, stort värde för dem som forskade i teaterhistoria. Jag fick breven i min hand för att åldersbestämma dem och i min nyfikenhet stavade jag mig igenom den ålderdomliga franskan. Detta tog mer tid än jag hade, så jag bad Jacob Carlsten om hjälp, eftersom jag visste att han var kunnig i språket. Det var när han kom med översättningen, som jag blev tvungen att inviga honom i mina efterforskningar. "Hör här", sade Jacob, mer upphetsad än vanligt, "det låter som rena skräckhistorien!" Och han började läsa högt:

"Vi spelade ett mycket nytt stycke av den österrikiske tonsättaren Mozart på den kungliga teatern i Drottningholm i Sverige. Den svenska konungen älskar det historiska temat och Don Giovanni passade honom så väl att vi fick framföra den tre gånger. Den tredje gången hände något märkligt, som jag måste berätta för dig min vän. Jag klarade koloraturen med extra glans den kvällen och jag vände mig om för att välkomna min motspelare, som var Jean. Eller snarare, som borde varit Jean. In på scenen kom en vilt främmande man, klädd i Jeans Don Giovanni-kläder. I det mycket sparsamma

ljuset var det omöjligt att urskilja hans ansikte, men han var betydligt resligare än Jean. Vår dirigent, som var på mycket större avstånd (scenen på Drottningholm är ovanligt djup) hade inte upptäckt förväxlingen och orkestern spelade oberört vidare. Jag minns att jag väste något ilsket och att han log, och sedan var det för sent. Till min förvåning uteblev katastrofen, han hade en underbar röst och kunde stycket. Vi spelade det till slut, och trots att han var den bästa motspelare jag haft någonsin – det svär jag – kände jag mig alltmer illa till mods i hans närhet."

"Sedan fortsätter det i ett annat brev, det är från teaterdirektören."

"Jag märkte inte först att jag hade en främling på scenen, men han spelade en mer övertygande Don Giovanni än jag sett tidigare, till och med i Wien. Efter föreställningen var både han och min primadonna försvunna. Jag började förstå, men sedan fann vi Marie Guillard i logen. Hon var mördad. Det var hiskeligt att se, för hennes hals var helt och hållet avsliten..."

"Himmel!" utbrast jag och stirrade på Jacob. "Jag kunde inte hitta något bättre ord än 'hiskeligt'", sade han ödmjukt. "Nej, inte det! Fortsätt och läs!"

"...helt och hållet avsliten, men det fanns inget blod vare sig där eller någon annanstans. Jag har inte sett till den mystiske sångaren sedan dess, men jag skulle säkert känna igen honom om jag såg honom, eller hörde hans röst."

När Jacob slutat, invigde jag honom i hemligheten om Thormund. Det var ju trots allt han som kommit på två av ledtrådarna. Att det var en vampyr tvekade jag inte längre om. Och sättet att mörda var detsamma som "stråtrövarna" i Tiveden använt. Jag gissade att Thormund under 1600-talet följde sina landsmän till slagfälten i Tyskland, där det måste varit mycket svårt att skilja krigets offer från dem som blivit utsatta för vampyren. Under 1700-talet hade han så återvänt och härjade tydligen i Stockholmstrakten. Mina vidare eftersökningar gav resultat i ett flertal liknande mord under mystiska omständigheter kring slottsteatern. Det mesta var hemligstämplat, troligtvis för att undvika panik hos teaterpubliken. Jag lyckades också få en vag bild av vampyren. Han beskrivs av dem som sett honom som lång, reslig, stor och liknande. En källa nämner honom som blond, men det är svårt att sätta sin tillit till den, eftersom de flesta på 1700-talet bar peruk.

## Mitt möte med Thormund Halldorasson

Jag var på väg till en konferens i Italien, när jag åter fick upp spåret på vampyren. Mitt plan var försenat, så jag tog en kopp kaffe och läste tidningen. Sin vana trogen slog Kvällsposten upp skandaler sida efter sida, men det var nå-

got speciellt som ändå fängade mitt intresse.

Ett ovanligt grymt mord som ägt rum natten innan på ett av Stockholms innekotek. En ung kvinna hade vid stängningsdags hittats inlåst på en av damtoaletterna med halsen avsliten. Inget blod hade påträffats på platsen, varvid polisen drog slutsatsen att mordet ägt rum någon annanstans. Jag kände emellertid till vampyrens "varumärke" vid det här laget och beslöt omedelbart att uppskjuta min resa. Jag har alltid varit intresserad av smink, och vid mitt inträde i Stockholms nöjesvärld kan inte många ha tagit mig för mer än 30 år, något jag är stolt över. Eftersom vampyren senast valt en kvinna i just den åldern avsåg jag att själv spela lockbetet. Han skulle emellertid visa sig vara fräckare än så.

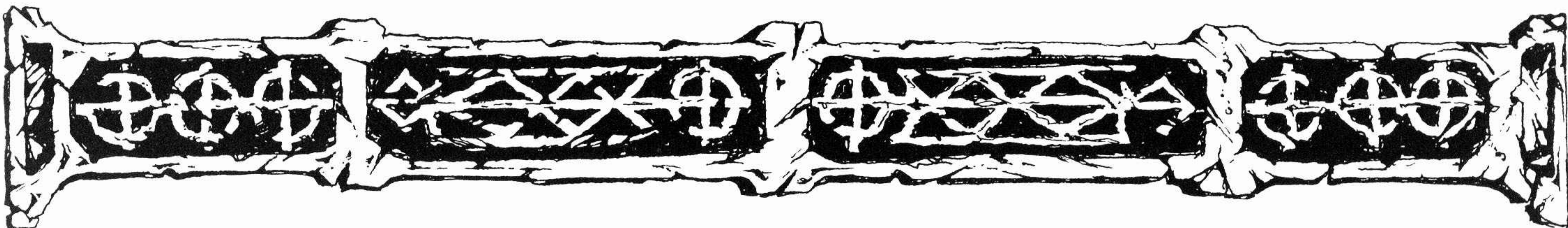
En vecka gick utan att jag fick upp något spår. Sedan slog han till och jag kunde inte mer än läsa om det i tidningen. Ett mystiskt mord hade ägt rum på en nattklubb som var känd för att mestadels frekventeras av homosexuella män. Offret för vampyren var en ung man vars partner trodde att det rörde sig om trakasserier. Min elev Jacob Carlsten ringde upp mig och erbjöd sig att gå dit. Det är möjligt att det skulle ha givit resultat, men ägaren av stället beslöt att hålla stängt tills polisutredningen var klar.

Jag fortsatte alltså att besöka de mest kända innekotekerna. Det var på vippen att jag började anse företaget hopplöst, när jag natten mellan den 17 och 18 juli 1985 fram på småtimmarna fick napp! En ung man kom fram till mitt bord och bad att få slå sig ned. Jag svarade jakande och när han satte sig greps jag av en märklig känsla av underlägsenhet. Det var inte bara det att han var ovanligt reslig och bredaxlad, det var något han utstrålade. Jag kom ihåg att operasångerskan beskrivit både främlingens reslighet och den känsla av obehag som nu även gripit mig. Det var Thormund Halldorasson jag hade till bordet! Den osaliga, odöda vikingakrigaren som sökte hämnd för den död han aldrig fått!

Jag studerade honom över kanten på mitt drinkglas. Hans kläder var av senaste mode, det ljusa håret var klippt kort över hela huvudet. Han skulle ha kunnat vara en elitidrottsman – det var inte svårt att föreställa sig detta odjur slita halsen av sina offer med bara händerna sedan han släckt sin törst på deras blod. Hans ögon tycktes mig mörkbruna i det flämtande ljuset, men de kan lika gärna ha varit blodröda. Han konverserade mig artigt med en röst som bar genom alla decibel. Den kunde ha tillhört en operasångare! Jag kan inte med ord beskriva hur det kändes att sitta där, samtalande med den odöda vikingen. Han var underhållande och charmerande, och jag fick hela tiden vara helskräp så att han inte lindade in någon besvärjelse i orden.

Så bad han om en dans. Sagan berättade ju hur Jofrid tagit Thormunds Gudrun vid en dans, skulle något hända var det nu! Jag tackade ja,





besluten att spela med så länge jag kände mig säker, dvs. så länge vi hade folkträngseln omkring oss. Oturligt nog var låten just då väldigt stillsam och för att inte avslöja mig fann jag mig tvungen att dansa tryckt mot min mördare. Jag förlorade förmågan att vara kyligt beräknande. En stark arm höll mig på plats medan han mumlade något i mitt öra. Jag hörde bara till hälften på, medan jag funderade vilt på hur jag skulle ta mig ur situationen efter dansen. Då, för sent, insåg jag att han nästan fullbordat besvärjelsen som skulle föra mig helt i hans våld. Nu spelade det ingen roll om jag avslöjade mig, det gällde plötsligt mitt liv.

Desperat försökte jag slita mig loss, men han höll mig lekande lätt kvar och stirrade in i mina ögon med ett iskallt hat. "Du vet för mycket,

min sköna", sade han, "men kan jag inte få dig med list, kan jag ta dig med våld!" Hans grepp om mig hårdnade tills jag trodde att jag skulle kvävas. Hela tiden snurrade vi långsamt i takt med musiken. Han böjde ned huvudet mot mitt. Sedan minns jag bara hur han strök undan mitt hår och smärtan när de ohyggliga huggtänderna sjönk in i min hals. Jag kom till sans — märkligt nog — och fann att jag fortfarande var i hans grepp. Han var just i färd med att bära mig av dansgolvet och bort till toaletten. Jag försökte skrika, för det här var troligen min sista chans, men inte ett pip kom över mina läppar. Ljuset i tak och väggar blinkade, musiken dånade, bultade sig in i min kropp och jag var vimmelkantig av blodförlust.

Så sjönk volymen när dörren gled igen ba-

kom oss. Han lade försiktigt ned mig på golvet. Jag hörde ord som: "...mår dåligt...nog en drink för mycket...lämna oss ifred så kommer hon sig nog...". Det gick fortfarande inte att skrika, eller få fram något annat ljud, och jag såg med fasa hur de två flickorna som varit därinne fnittrande försvann. Vampyren vände sig åter mot mig. Nu när vi var ensamma och han var säker på sin seger behövde han varken dölja sitt hat eller sin blodtörst. Det enda jag kunde göra var att hoppas att de båda flickorna som just gått ut skulle komma ihåg hans utseende när de fann mig och polisen kom, så att Jacob Carlsten skulle kunna ta vid där jag misslyckats. Oändligt långsamt böjde han sig över mig och jag såg de fasansfulla huggtänderna som skulle döda mig för min ovaksamhets skull.

## Finska vinterkriget

*Följande avsnitt är ett utdrag ur dåvarande löjtnanten Stefan Laurells dagbok. Laurell tillhörde de svenska krigsfrivilliga under finska vinterkriget 1939–40.*

*S.A.V.E. fick kännedom om dagboken av en ren slump. Stefan Laurell avled i augusti 1985. Hans systerson Anders Fallén, som är medlem i vår organisation, upptäckte dagboken när han sorterade igenom kvarlåtenskapen, och sände en kopia till Dublin.*

*Vi är inte säkra på att den varelse vars härjningar skildras i texten verkligen är Thormund Halldorasson, men det finns inga andra kända vampyrer som skulle kunna klara sig så väl i Skandinavien. Vad som beskrivs här fick aldrig någon officiell förklaring och de finska myndigheterna har försökt sopa det inträffade under mattan.*

### 1 mars 1940

När plutonen ställde upp i morse saknades en man, korpral Peter Larsson. Tydligt gick han ut under natten för att förrätta naturbehov och kom aldrig tillbaka. Jag ordnade genast skallgång; han kunde ju ha råkat ut för en olycka i nattmörkret. Men vi hittade inte ett spår efter honom. Desertering? Knappast, han var ju frivillig. Rysk jägaraktivitet? Kanske, men inga uppenbara spår. Jag har rapporterat honom som saknad. Larsson har hela tiden hållit sig för sig själv. Han var en tystlåten enstöring.

### 2 mars 1940

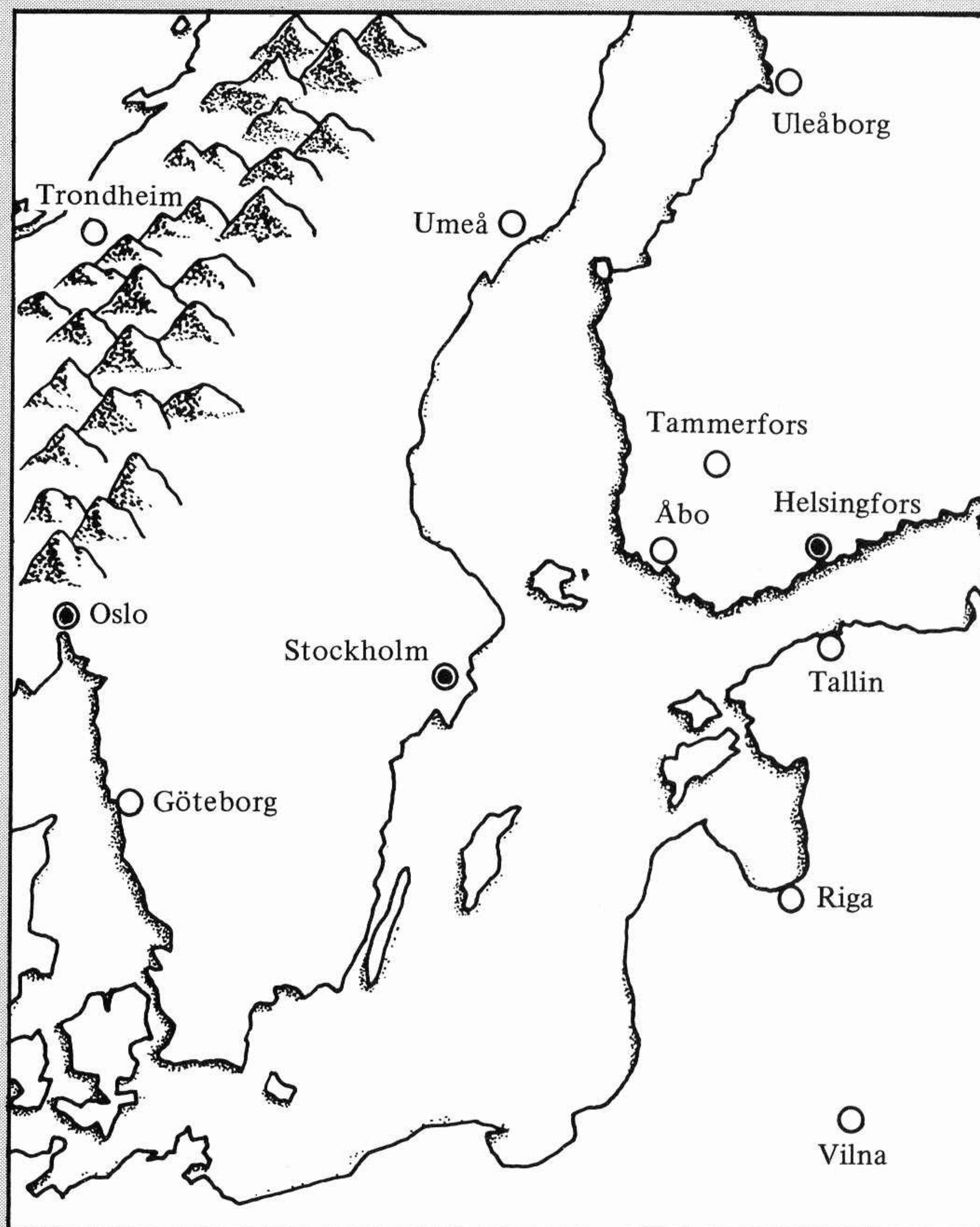
Vi närmar oss fronten och kan höra stridsljud i öster. En finsk kapten kom på besök under lunchpausen och gav information om läget i trakten. Vi kommer att sättas in i strid i morgon.

### 3 mars 1940

Plutonen grävde under morgonen ned sig på en kulle med god utsikt över en tänkbar rysk framryckningsväg. Under dagen råkade vi i eldstrid med ryska spaningsförband. Vi fick två lindrigt sårade. Rysarna drog sig undan efter att ha fått fler förluster. De verkar ha bivackerat i en övergiven bondgård ca 1500 meter österut.

### 4 mars 1940, kl 02.15

Jag väcktes av en post, Erik Nordenius, 01.45. Vi kan höra våldsam skottlossning från gården där ryssarna håller till. En byggnad har fattat eld. Förmodligen en raid av finska jägare. Jag skall rekognoscera med en patrull i morgon bitti.

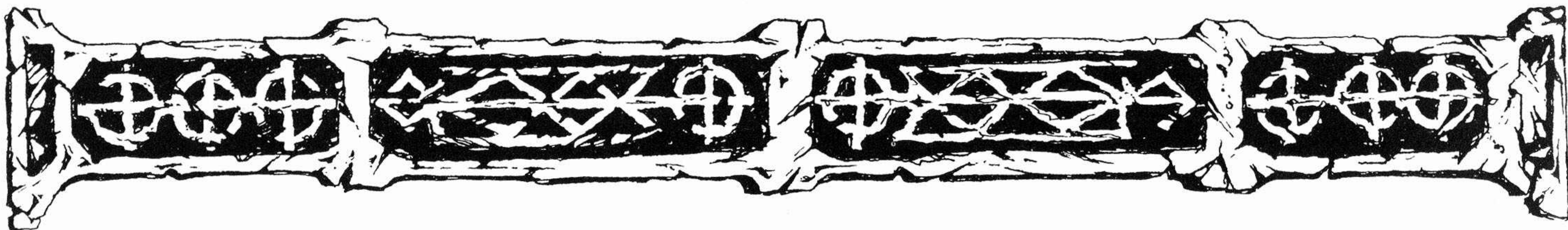


### 4 mars 1940, kl 10.30

Jag har just återkommit med min patrull. Kl 08.00 gav jag mig iväg på skidor med fyra man. Vi tog oss försiktigt bort mot bondgården. Inga observationer visade några tecken på liv. Gården var fullständigt övergiven. Kl 09.30 trängde vi in bland byggnaderna. En lada var fullständigt nedbrunnen, men mangårdsbyggnaden var oskadd. Det låg flera döda ryssar på gårdsplanen och än fler i mangårdsbyggnaden. Vi räknade till 19 kroppar. De flesta av ryssarna hade inte skjutits ihjäl, utan istället verkar de ha slitits sönder i närstrid. Det hela var en vidrig syn och flera av mannarna kräktes. Det fanns inga skidspår som tydde på jägaranfall. På gården hittade vi ett svenskt gasmaskfodral.

Vad har hänt? Det hela verkar fullständigt obegripligt. Jag ska sända en rapport till bataljonschefen.





Hans tyngd höll mig fast mot golvet.

Då, plötsligt, stannade han upp. Min snurrande hjärna registrerade bara tumult på andra sidan dörren, innan den sveptes upp och det lilla utrymmet invaderades av ett otal orange-klädda personer och tre eller fyra poliser. Att det senare visade sig vara studenter som ”nollade” en kamrat och inte den äkta Harekrishna-rörelsen spelade mig ingen roll. I deras förklädnad ingick nämligen brännandet av orientalisk rökelse och den räddade mitt liv. När tumultet lagt sig var vampyren borta. Efter en förklaring för polisen att jag inte tillhörde studenterna kunde jag ta mig hem i en taxi.

Morgonen därpå vaknade jag med en ringande huvudvärk och kände mig darrig av trötthet. Det var inte förrän jag vinklade persiennerna och fick solen i ansiktet som en förskräcklig misstanke slog mig. Solen stack till i mina ögon och det värkte så omåttligt i mitt huvud att jag sjönk ned på golvet. Kallsvetten bröt fram på min panna och jag tänkte hysteriskt att jag måste ställa mig upp igen och stå i solljuset, jag måste bevisa för mig själv att jag inte blivit smittad av vampyren! Jag kröp över golvet, bort till telefonen och ringde till Jacob. Jag berättade vad jag upplevt och han föreslog att vi skulle träffas och göra upp vidare planer. Jag berättade då om mina misstankar. Till min förvåning erbjöd sig Jacob då att komma hem till mig för att pröva saken. Naturligtvis avböjde jag förslaget.

Några dagar senare, dagar som jag tillbringat i största avskildhet från omvärlden, började jag långsamt må bättre och vågade mig ut bland folk igen. En och en halv månad senare var mitt enda minne från händelsen ett långsamt blekande ärr i nacken. Jag hade emellertid inte

glömt min föresats att förgöra vampyren. Då och då läste jag svarta rubriker på löpsedlarna att den mystiske mördaren slagit till igen, antingen i någon vildvuxen skog, eller i närheten av danslokaler.

## Råd till S.A.V.E.s sändebud

Det går inte att besegra vampyren med våld, han är en förslagen vikingakrigare. Det måste till list. Bevisligen skyr han lukten av rökelse, men jag vet inte om den gör honom handlingsförlamad, eller bara håller honom på avstånd. Han slår oftast till på ensliga platser, gärna skogar med stenig mark, eller där det dansas och festas. Enligt sagan slog han ju ihjäl Jofrid vid ett stenröse och upphovet till deras gräl var att båda åträdde Gudrun på en dans.

Jag har redan tidigare beskrivit hans utseende, och det finns inga belägg för att han någonsin skulle gå klädd i vikingakläder. Det finns inte heller några belägg för att han skulle visa sig i något annat än människogestalt. Dock har det två gånger stått i tidningen att en stor uggle blivit sedd mitt i Stockholm. Detta har varit samma nätter som något mord har blivit begånget i staden. Troligtvis är den här vampyren förmögen att röra sig i dagsljus, eftersom han verkar vara en modemedveten klädsnobb. Även vampyrer måste handla när affärerna har öppet, och inga inbrott som kan sammankopplas med vampyren har registrerats. Det kan alltså vara mycket svårt att få fatt i honom. Det är också säkert att vampyren tar både manliga och kvinnliga offer. Detta styrks inte bara av mitt öde och tidningsartiklar och dokument,

utan också av det som hände Jacob Carlsten.

## Jacobs öde

Det var tre månader efter mitt sammanträffande med vampyren, den 25 oktober 1985, som Jacob ringde upp mig och var vampyren på spåren igen. Tvärt emot mitt råd hade han gått till nattklubben där den homosexuella mannen blivit mördad. Stället hade öppnat igen och våra tidigare erfarenheter av vampyren var att han gärna upprepade sina mord en eller två gånger – eller som på Drottningholm hela 17! Jacob var där nu och det var vampyren också.

Av flera skäl kunde jag inte gå dit; jag var kvinna och vampyren kände igen mig. Jag bad min elev lämna stället och se vart vampyren tog vägen när han gick därifrån. Han lovade att ringa mig igen. Det vore lögn att säga att jag inte satt bredvid telefonen. Jacob ringde igen någon timme senare. Vampyren hade lämnat nattklubben och stod lugnt och väntade vid en taxistolpe. Han sade att han tänkte gå fram och be att få dela taxi, eftersom det verkade vara ont om dem. ”Jag kan väl anta att han redan släckt sin blodtörst, eftersom han är på väg... vart han nu är på väg.” Om igen bad jag honom vara försiktig och höra av sig igen. Tjugo minuter senare gjorde han det. Han skuggade vampyren efter en kort taxiresa till Karlaplan. Sedan var det tyst. Jag skulle inte höra av min elev mer, varken den natten eller kommande dygn. Några hamnarbetare i Stockholms frihamn fann Jacobs lik i en tom godsvagn morgonen därpå. Han hade fått halsen avsliten och var tömd på blod.



# VAMPYRNINJAN

— av Henry Katayama —



amerikansk bombräd mot Osaka i december 1944.

Den vampyrmördare som dr Minowara nämnde är känd från japansk folklöre: Långt innan europeerna kom till Japan på 1500-talet var varelsen känd som Dödsninjan. Den var hjälte för feodaltidens lönnmördare, ninjorna, eftersom den var lika oförstörbar som den var dödlig. Legender berättar hur Dödsninjan kunde dra pilar ur sin kropp och hur den behandlar svåra skador som om de blott vore småsår. Berättelserna talar också om dess höga ålder. Det verkar som om den levde under sekler, eller snarare fungerade, ty det beskrivs hur dess kött gradvis ruttnade bort. Denna förruttnelse gjorde varelsen än mer fruktansvärd.

En gång i tiden arbetade Dödsninjan som lärare åt de som ägnade sig åt lönnmördarens värv, men den undervisade endast de mest lovande eleverna. Legenderna säger att den undervisade endast genom förevisning, utan att någonsin yttra ett ord. Eleverna var tvungna att alltid var helt skärpta och och uppmärksamma, för den kunde mycket väl döda en elev som inte var tillräckligt snabb.

De mest skräckinjagande berättelserna om Dödsninjan berör dess otroliga styrka och dess fanatiska krav på disciplin. Det berättas att det fanns tillfällen då varelsen blev så rasande på sina elever att den grep en stackare, lyfte ho-



nder 1932 skrev den japanske biologen Mansanori Minowara ett brev till det dåvarande högkvarteret för S.A.V.E.s verksamhet i Östasien, beläget i Shanghai. I brevet beskriver biologen ett fassansfullt förruttnat lik som "på ett onaturligt och otroligt sätt tycks röra sig med en dansörs smidighet och elegans". Enligt dr Minowaras beskrivning strövade monstret över den japanska landsbygden om nätterna och sökte sina offer.

I brevet påstås att varelsen "anföll på en lönnmördares sätt". När väl dess offer var dött slet varelsen itu kroppen och slukade blodet som rann från liket.

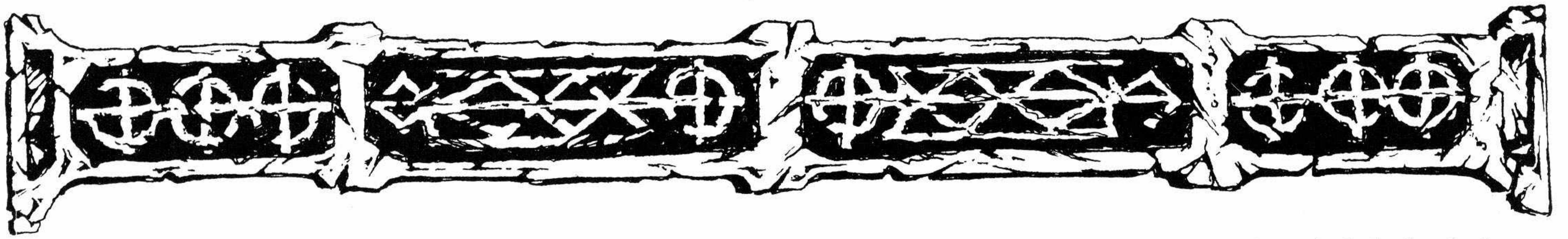
Olyckligtvis sammanföll brevet med den japanska invasionen av Kina och senare utbröt andra världskriget. Kontakter mellan S.A.V.E., en organisation baserad i västerlandet, och japanska medborgare var synnerligen svår och avbröts till slut. Dr Minowara och hans hustru Mariko dödades i samband med en



*Det var ett svårt beslut att inkludera Henry Katayamas artikel tillsammans med de andra som rörde vampyrer. Svårigheterna har ingenting att göra med författaren eller hans skicklighet. Men det kan vara så att den varelse som beskrivs i denna artikel inte är en vampyr, ty den skiljer sig i hög grad från de andra vampyrerna. Men vissa grundläggande vampyrdrag finnes vilket enligt vår bedömning skulle vara tillräckligt.*

*Henry Katayama studerar för närvarande i Mexico. Han håller på att skriva en bok om den bolivianske romanförfattaren Terevaldo Roberto Flechero Lunares. —Red.*





nom upp i luften, slet honom itu och höll kroppsdelarna över huvudet så att blodet dropade ner i dess mun, allt som ett varnande exempel. Legenden säger att Dödsninjan drack blodet ”som en herde dricker vin från en getskinnslägel. Sedan vände den sig och stirrade på sina elever. Därefter vågade ingen vara olydig.”

Dödsninjan uppenbarade sig bara om natten, och den tränade sina elever att känna sig hemmastadda i mörkret. De var som katter, såg i mörkret, färdades osedda i skuggorna, och var lika känsliga för nattens ljud och dofter som en jaguar eller en panter. Ledda av sin lärare övergav dessa ninjor dagsljuset fullständigt.

## Dödsninjans egendomligheter

Det man vet om Dödsninjan visar klart och tydligt att den är en ovanlig varelse, och helt annorlunda än andra vampyrer. Den mest slående skillnaden ligger i varelsens krafter. Ingen av dessa tycks ha sin grund i den Onda Vägen. Till exempel finns det inga skildringar av att varelsen har animerat döda, blivit osynlig, förändrat vädret eller bytt form. Vi antar därför, med japanska och våra egna observationer som grund, att Dödsninjan kan besitta krafter från den Onda Vägen, men att den väljer att inte bruka dem av ett eller annat skäl. Alla redogörelser för Dödsninjans aktiviteter säger entydigt att dess enda attackform har varit rent fysiska attacker. Vi vet inte säkert huruvida varelsen kan utnyttja andra kampformer om en strid går honom emot. Årligt talat har den, såvitt vi vet, aldrig hamnat i ett sådant läge.

En annan väsentlig skillnad mellan Dödsninjan och andra vampyrer är att den i synnerligen hög grad utnyttjar kraftfulla naturliga förmågor och färdigheter. Vampyrens styrka, vighet och uthållighet är rent ut sagt otroliga, vilket är den grundläggande orsaken till dess otroliga skicklighet som ninja.

Dödsninjan är också synnerligen skicklig med vapen. Dess reflexer, styrka och kunskaper om vapen gör den till den främsta experten på stridskonst i Japan, kanske rentav i hela världen. När den använder sina välutvecklade stridsfärdigheter kan ingen stå den emot.

Varelsen angriper genom att smyga fram bland nattens skuggor och röra sig ljudlöst i mörkret. Dess normala angreppssätt är att slå till ur bakhåll, vanligen med ett vapen. Den slåss obehärdad endast om det är absolut nödvändigt. Vampyren låter vid sällsynta tillfällen sitt offer få veta om den förestående attacken. Det rör sig om en grym katt-och-rätta-lek där vampyren plågar det panikslagna offret. En synbarlig flyktväg öppnar sig, men innan den kan utnyttjas slår fällan igen om offret. När Dödsninjan har fått nog av leken slår den till snabbt, effektivt och obarmhärtigt.

## Beskrivning

Vissa detaljer rörande Dödsninjan förblir desamma genom alla sekler, och därför kan vi antaga att de är säkra fakta. Till exempel vet vi att den har ett annat namn än Dödsninjan, vilket blott är en titel den har mottagit från sina följeslagare. Vi vet inte om namnet Nishi Oka härstammar från tiden innan den blev vampyr, eller om namnet är ett alias som gör det möjligt för Dödsninjan att blanda sig med de levande utan att väcka uppmärksamhet. När det gäller varelsens liv före transformationen till vampyr så har vi inga ledtrådar om vem den var eller vad som omvandlade människan till denna dödsmaskin.

Varje rapporterad observation av varelsen ger följande grova signalement: Oka är 170 cm lång och ser ut att väga ungefär 70 kg. Den har en spänstig, kanske rent av atletisk, kroppsbyggnad.

Alla rapporter säger att Oka är klädd i ninjans traditionella svarta dräkt, inklusive vapen. Denna dräkt är konstruerad för att dölja bärarens identitet. Några få vittnen till Nishi Okas framfart har dock lyckats fånga en glimt av varelsen och levt länge nog för att kunna rapportera det.

Nishi Oka beskrivs alltid som ”likaktig”. Hans ansikte är förruttnat. På vissa punkter, till exempel kindknotorna, sticker skelettdelarna ut genom de förruttnade musklerna. Ögonlocken har försvunnit och ögonen är alltid öppna och stirrar på ett känslolöst sätt. Håret är torrt och risigt, och det har den roströda ton som mörkt hår antager efter döden. Varelsens händer befinner sig i ett liknande tillstånd av förruttnelse. En del fingerben är exponerade. Följaktligen antog myndigheterna att de vittnen som beskrev Nishi Oka var vansinniga eller i ett svårt chocktillstånd.

Några få vittnen har nämnt att de kände en vidrig stank strax innan de stötte samman med Nishi Oka. Många anser att de aldrig har känt en så avskyvärd lukt i hela sitt liv, och de kunde heller inte hänföra lukten till något de kände till. Men ett vittne, som under rysk-japanska kriget hade sysslat med att begrava de döda, kände omedelbart igen stanken. Det luktade som ruttnande människokroppar. Mindre än en minut efter det att han kände lukten överfölls han av Nishi Oka. Enligt vittnet var det flaskan med Mi-rin sake som han bar som räddade honom. Flaskan föll ur jackfickan och krossades mot marken, vilket överraskade anfallaren. Av någon okänd anledning avbröt Dödsninjan attacken och flydde. Den återvände aldrig för att avsluta vad den påbörjat. Den vidriga lukten hängde kvar ett tag i luften och präntades in för evigt i offrets minne.

Denna vittnesrapport var lika klar på ytterligare några punkter. Vittnet beskrev detaljerat gärningsmannen, men polisen var som vanligt mycket skeptisk. Myndigheterna antog att han var förvirrad eller att han hade konsumerat

alltför mycket av den sakeflaska han hade tappat.

Med hjälp av sådana rapporter kan vi sammanställa varelsens signalement. Vi kan utan problem skapa oss en bild i tanken av varelsens utseende. Beskrivningarna rör inte bara vad man ser. Några, men inte alla, vittnen talar om likstanken som Nishi Oka sprider omkring sig där den drar fram. Denna del av signalementet är mindre säker. Men alla sändebud från S.A.V.E. som rör sig i Japan och plötsligt känner en oväntad liklukt bör ta sig i akt. Nishi Oka kan komma att slå till inom några ögonblick.

## Hur man skrämmer bort en vampyr enligt japanska sägner

Fastän vi inte har någon som helst klarhet om säkra sätt att förgöra denna vampyr, så har vi samlat in, både från folklöre och ögonvittnesrapporter, ett antal uråldriga japanska metoder att avvärja vampyrer. Dessa metoder har givetvis inte testats. Sändebud bör tänka sig för både en och två gånger innan de sätter sina liv på spel med dessa tips som enda skydd.

- En skål okokt ris driver ut en vampyr ur ett rum.
- En tupps galande skrämmer bort en vampyr.
- En rå fisk driver ut en vampyr ur ett rum.
- Ett glas eller en öppnad flaska sake driver ut en vampyr ur ett rum. Vissa hävdar att det måste röra sig om Mi-rin sake.
- En vampyr kan inte korsa en linje av salt.
- Om man berättar tre lögnen för en vampyr blir den förvirrad och man kan komma undan.

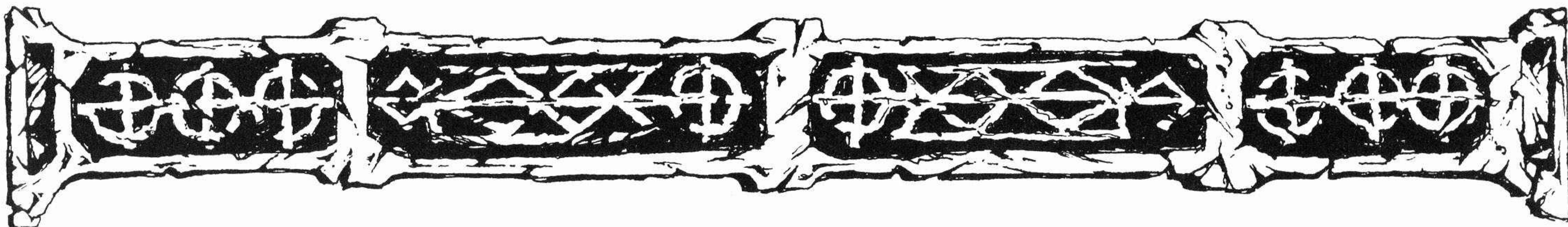
## Vittnesbörd om egna upplevelser

### Nishi Oka i Osaka (1789)

*Redogörelse av Ogata Gempaku, lämnad till Toshusai Utamaro. Man får antaga att händelsen ägde rum i utkanten av vad som nu är Osakas stadskärna. Myndigheterna lämnade det inträffade utan avseende, men Gempakus vittnesbörd är den första verkligen dokumenterade observationen av Dödsninjan. Sägner har omspunnit tidigare observationer så mycket att ingen kan skilja fakta (om det finns några) från påhitt.*

Det är mig oklart hwad det egentligen var jag såg. Jag egnade mig åt mina wärf. Det hördes rop på hjälp. Jag slutade med hwad jag gjorde och såg opp. Det var swårt at se. Mörkret hade skymt en del undan min syn. Til en början tycktes, som en man hängde i luften. Han skrek liksom en wanwetting efter hjälp, medan han sparkade med benen och wiftade wilt med ar-





marna. När jag såg närmare efter såg jag till min häpnad en ninja. Han var klädd helt i svart, så det var ej lätt att se honom. Han höll den skrämmande mannen med lätthet, på raka armar lyftad öfver hufwudet.

Hwad jag fick se dernäst var hart när omöjligt att tro. Ninjan slet ackurat kroppen itu vid dess lif. Han kastade undan nedre delen af kroppen och fattade sedan öfre delen, hvilken ännu ryckte, med begge händer och drack det drypande blodet i djupa, fasansfulla klunkar. Jag stod som förstenad af det som skedde framför mig. Jag såg derpå tils ninjan slutat dricka. Då han var färdig slängde han kroppens öfre part från sig. Han wände sig och såg på mig. Nu var jag frusen af skräck. Det tycktes som han mönstrade mig upp och ner utan all ände. Så wände han sig om och såg mot öster, der gryningsljuset nu begynte värma österskyarna.

Också jag såg österut för att se hwad ninjan blickade efter. När mina ögon åter wändes till ninjan stått var han borta. Intet spår wisade åt hwilket håll han walt att fly. Först trodde jag althop varit en dröm. Jag såg i marken, klädde mig i hufwudet och skakade på mig ett par

gångar. Jag blickade tillbaka till hwarest ninjan hade stått. Han fanns ej der. Men hälfterna af kroppen som ninjan slitit itu lågo kvar på marken och ristes av tysta, liflösa skälfningsar. Jag slogs af fasa. Jag kunde ej hafwa drömt hwad jag sett. Jag kan ej förklara hwad jag såg — ej hwarför eller ens hur det hände.

De senaste åren hafwa varit förödande för Japan. Hårda swälttider under de senaste tio åren hafwa twingat också de bästa människor till verkligt rysliga ting. Dessa skändligheter hafwa förstås mest egt rum på landsbygden, der folk känt af swälten swårast. Jag har hört talas om fall af mabiki, barnamord, som inträffat på landsbygden. På något vis var det jag sett i natten mer skakande än till och med mabikis ryslighet. Hwad jag såg var sant. Myndigheterna trodde förstås ej min berättelse. Likwel lyckades de icke finna någon förklaring till hwad som händt det arma offret.

### Nishi Oka i Kyoto (1880)

*Vittnesbörd om en egen upplevelse, vilket Wakatsuki Shigenobu avgav till*

*Okada Tanaka, 1881 i Tokyo, rörande sitt sammanträffande med Dödsninjan medan han bodde i Kyoto, Japan, 1880.*

Många egendomliga mord hade egt rum i staden Kyoto under de senaste veckorna. Fram till den natt jag såg varelsen fanns bara en ledtråd till mördaren. Hvarje offer hade träffats i hufvudet af en förgiftad shuriken. Sättet att döda var nästan rituellt och erinrade om ninjatiden. Fram till det jag utsattes hade åtta människor dödats i sådana öfverfall. Jag gick på vägen mot mitt hem. Jag arbetar som sopare, så det var inget ovant för mig att arbeta på natten. Det var ännu mörkt. Jag såg fram emot att sofva när jag kom hem. Jag visste ej att det som strax skulle hända skulle göra det svårt att sofva, liksom det kommer att vara ännu i qväll. Jag nådde midten af staden och hade fortfarande många kilometres kvar hem.

När jag så gick der, träffade någonting min qvast med sådan kraft att den flög ur handen på mig och smällde in i väggen af en byggnad bredvid mig. Jag kände mig undrande — litet öfverraskad, men icke skrämmd. Medan jag gick

## Under mörkläggningen i Kyoto

av Oshiro Fujikawa översatt av Henry Katayama

*Sällan har väl Japan upplevt så upprivande tider som andra världskrigets sista månader. Få japaner kunde tänka sig värre saker än de fruktansvärda bombningarna och de påföljande mörkläggningarna. Likväl blev Oshiro Fujikawa, japansk filmregissör, som tillbragt sin barndom i Osaka, vittne till än värre hemsgheter, som detta utdrag ur hans självbiografi visar.*

Bombningarna 1944 var bara vaga minnen för mig. En sexårings minnen, särskilt då 40 år efteråt, är bara några höjdpunkter och kriser. I krigstid är sådana minnen än mer fragmentariska, åtminstone har det sagts mig så. Jag kan inte för mitt liv relatera dem inbördes. Utom ett tillfälle — en sommarvecka 1944.

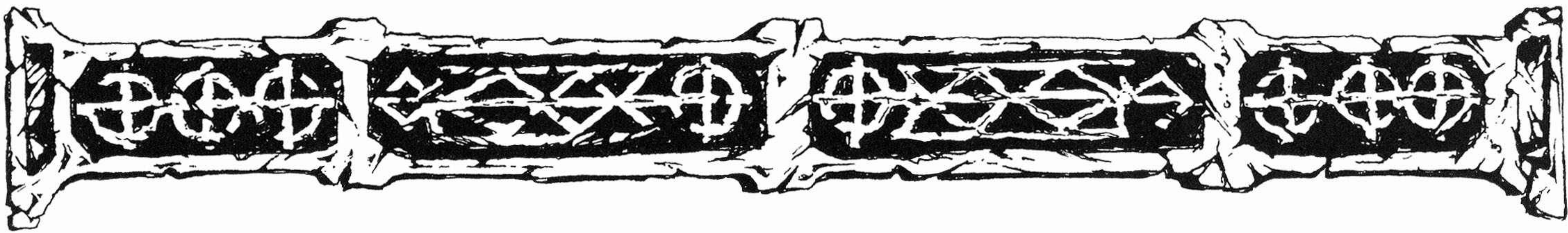
Ayoka, en av min fars före detta studenter, tog hand om mig medan min mor arbetade på sjukhusen efter bombräderna. När vi passerade skolan, kom Ayoka och jag i slang med några tonåringar i Ayokas ålder. Pojkarna uttryckte beröm för den gamla samuraikoden — bushido — och sin tro att den skulle kunna vända krigslyckan. Ayoka ville inte höra talas om detta. Jag minns att han blev arg och han sade att några av bushidos principer var bra och att det var bra för unga män att följa dem. Andra, hävdade han, hade fört oss in i detta sorgliga krig. Medan våra fäder slogs för Japans överlevnad borde deras söner koncentrera sig på hur man skapar den fred som vi så dyrt skulle få betala. Pojkarna glodde hatiskt på honom, men de respekterade Ayoka allt för mycket för att kalla honom feg.

Den natten vaknade jag av fruktansvärda skrik från nedervåningen i vårt hus, där mor hade hyst in Ayoka. Jag satt upprätt i sängen och lyssnade efter fler ljud, men allt var tyst. Jag kisade mot de täta skuggorna i mitt rum, men inget rörde sig, inget kom emot mig. Det var lukten som fick mig att gå ned senare, men jag hade vett att stanna kvar där jag var till dess att den värsta stanken försvunnit. Jag



minns inte vad som hade hänt Ayoka. Jag vaknade upp på sjukhus nästan en hel vecka senare. Mor sade att jag fått en svår chock. Senare fick jag veta att Ayoka hade blivit mördad, men detaljerna kring mordet diskuterades aldrig i vårt hem. Pojkarna som Ayoka hade grälat med tog mig under sina vingar och fortfor att vara vänliga mot mig långt upp i vuxen ålder och de nämnde aldrig bushido. Jag antar att den brutalitet, vad det nu kunde vara, som skett, hade fått dem att tro att gamla dagars sabelskramlande sätt var förbi.





till väggen för att hämta min qvast minns jag att jag dåraktigt frågade mig ifall en fladdermus slagit emot skaftet. Men när jag lyfte upp qvasten fylldes jag af skräck: djupt indriven i skaf-tet satt en shuriken, en ninjas dödliga kast-stjärna. Stjärnan var uppenbarligen afsedd för mitt hufvud, i hvart fall tänkte jag först så och hade missat därför att qvastskftet kommit i dess väg. Men hvarför hade jag, en enkel so-pare, blifvit utsedd till mordoffer?

Då mindes jag de mord som på sistone egt rum i och runtom staden. Jag mindes de berättelser jag hört — hur mördaren först träffade hvarje offer med sin förgiftade shuriken, sedan slet itu dem och lämnade qvarlevorna lig-gande. Åtta menniskor hade hittats lemlästade på detta fasansfulla sätt. Jag förstod att mörda-ren tillämnade mig att dela deras öde. Jag minns att jag sprang fortare än jag kunde springa som ung. Jag hade ingen aning om hvart jag skulle springa, eller hvem min förföljare var. Jag brydde mig ej derom. Jag visste endast att jag ej skulle blifva nästa offer om det stod i min makt att undvika det.

Efter att hafva sprungit rakt framåt ett tag beslöt jag att sticka åt sidan in i en smalare tvärgränd, der skuggorna gjorde det omöjligt att se någonting. Jag slutade springa, af rädsla att stöta i något föremål och skada mig, åstad-komma något buller som skulle draga mörda-rens uppmärksamhet till sig eller, värst af allt, springa på honom midt i gränden. Till slut blef det så mörkt att jag blef tvungen att krypa fram. Jag trefvade mig fram tills jag fann en stor behållare — något slags tunna — att gömma mig bakom.

Så snart jag kommit tillrätta i mitt gömställe blef jag genast varse hur ljudligt jag andades. Jag blef rädd att mördaren skulle kunna spåra mig i mörkret genom att höra mitt flämtande. Jag stred för att få herraväldet öfver min ande-dräkt, hvilket är en mycket svår uppgift, sär-skilt när man är skräckslagen. Efter mycken kamp lyckades jag få andningen bemästrad och tyst. Jag förblef gömd och väntade — väntade på jag ver ej viss om hvad, enär jag ej hade någon aning om hvem eller hvar någonstans

min förföljare var, eller ens huruvida jag öfver-hufvud hade blifvit följd. Jag kunde inte se nå-gonting alls i mörkret. Men att vänta tycktes vara det rätta att göra.

Efter att länge hafva väntat, kanske en timme eller så, återfick jag i någon mån modet och beslöt att springa hem. Sakta tog jag mig ut från mitt gömställe och kände mig fram längs en vägg. När jag gjorde det, hörde jag en kraftig dunk, som om något träffat väggen nära min vänstra hand. Jag försökte flytta handen, men den satt fast. Något hade naglat fast min arm vid väggen. Jag försökte få loss handen flera gånger, men den förblef fastsittande vid väg-gen. Jag sträckte då öfver min högra hand och kände på föremålet som satt fast min hand. En knif, begravd till hjaltet i en stenmur, hade nag-lat fast armen. Medan jag kände på vapnet och långsamt insåg hvad som höll på att hända häf-tade en andra dunk min högra hand vid samma mur. Jag var infångad. Besinningslöst slet jag sönder ärmarna och flydde springande, trots att dunklet helt förblindade mig. Flera gånger drämde jag i föremål som jag ej kunde skönja i beckmörkret. Jag vågade ej stanna för att se till mina sår eller undersöka om jag skadat mig mer illa än jag trodde. Framför mig kunde jag se ljusen på gatan. Snart skulle jag vara ute ur mörkret.

Den här gången skulle jag ej gömma mig. Jag skulle taga mig raka vägen hem och försvara mig. Ljusn kommo närmare och närmare, tills jag slutligen nådde dem. Gatljusen föreföllo stå för något slags trygghet, men så var icke fallet. Ej förr hade jag stigit ut på gatan än något bakifrån slog undan fötterna på mig. Jag snafvade fram några steg, försökte förtvivlat be-hålla jemvigten och fortsätta springa, men mitt försök var fåfångt. Jag stupade framåt och mis-te fotfästet. Jag försökte skydda mitt ansikte med mina händer, men fallets kraft slet skinnet af mina handflator. Mitt ansikte körde ned i smutsen och gruset och min mun fylldes med gatans sand och sten. Detta, tänkte jag, skulle blifva det sista ögonblicket i mitt lif. Jag spot-tade gatan ur munnen och rullade sedan öfver för att se min baneman.

Jag väntade ej att finna den varelse som nu stod öfver mig. Den var klädd i svart, som en ninja. Den stod redo ofvanför mig, med blottat svärd. Det är märkligt hur sinnet arbetar när man har döden öfver sig. Mer än något annat ville jag få se ansiktet på min mördare — se det menskliga ansiktet på denne man som skulle binda sig till mig för evigt. Ninjan stod omramad af lyktljuset. Jag skelade för att kunna se hans ansikte och såg det. Det var ej menskligt. Nin-jan hade ruttnande ögon som ej kunde blinka. Ansiktets kött hade varit dödt länge. Också benet som stack fram vid hakan var hvitnat, torrt och anfrätt. Håret var hopklumpat och sammantrasslat med vidrigheter. Det verkade som om allting stod still, stod still i timmar. Ninja-varelsen stod redo till hugg ofvanför mig och njöt uppenbarligen af mitt plågade och skräckslagna tillstånd.

Jag inväntade slutet, bad att det måtte blifva snabbt och smärtfritt, men visste inom mig att ninja-varelsen skulle draga ut på mitt lidande. Då hörde jag en tupp gala. Ninja-varelsen såg upp och stirrade omkring sig och vände sedan tillbaka sina döda ögons blick mot mig. Utan ett ljud och ändå med en qvickhet som kunde hafva väckt en panthers afund, tog den ett språng bort från mig och försvann brådt i natten. Jag blef liggande på marken utan att tro mina sinnen och frågade mig om jag var galen. Hur kunde detta vara möjligt? Denna jagt genom mörkret? Denna förfärliga döda tingest?

Inom kort träffades mitt ansikte av dagslju-set och jag kom åter till klarhet om min belägen-het. Jag låg på gatan, talade om för mig själf att jag ännu lefde, tog mig sedan samman och för-flyttade mig skyndsamt hem. När jag kom hem förklarade jag ingenting för min hustru. Jag bara samlade mina egodelar och afreste samma dag till Tokyo. Jag har ej återvänt sedan den dagen och har ej heller träffat min hustru eller min familj. Jag fick höra att dödandet fortsatte se-dan jag lemnat Kyoto. Mördaren blef aldrig funnen. Jag försökte berätta min upplevelse för några af myndigheterna i Tokyo, men ingen trodde mig. De tro istället att jag är en galning eller drinkare. Men morden fortsatte.

## Tillägg till artikeln

**Henry Katayama gjorde på redaktionens begäran följande tillägg till artikeln för att motivera sin klassificering av Nishi Oka som vampyr. Vi var först tveksamma, men vi fann följande argument och klagöranden övertygande. —Red.**

När jag först sände min artikel till redaktörerna var de osäkra på om den varelse som kallas Nishi Oka skulle klassificeras som vampyr, ef-tersom den synbarligen inte kände till Onda Vägen. Men Nishi Oka är bevisligen en slags odöd som behöver dricka sitt offers blod. Den kan inte röra sig fritt i dagsljus, och, fastän den

använder ovanliga metoder, försöker den att röra sig bland de levande utan dra uppmärksamheten till sig. Alla dessa drag är allmänt accepterade indicier för vampyrism, och deras närvaro när det gäller Nishi Oka utgör, såvitt jag kan se, övertygande bevis. Det faktum att varelsen inte använder Onda Vägen har ingen-ting att göra med de många vampyrelement som finns hos den.

Ursprungligen ansåg också redaktörerna att oförmågan att utnyttja den Onda Vägen är en svaghet, och att Nishi Oka därför är en svagare varelse. Detta är inte nödvändigtvis så. Vampyren förlitar sig inte på krafter som omedelbar visar att den kommer från det Okända, vilket gör den mer undflyende och kanske farligare.

Man kan känna det Okända i dess närvaro, men avsaknaden av den Onda Vägen gör att man inte kan spåra vampyren genom sådana fenomen.

Avsaknaden av den Onda Vägen har också givit denna vampyr ett karaktärsdrag som inte tycks finnas hos andra vampyrer. Nishi Oka är alltid på jakt, men också alltid defensiv, precis som en psykopatisk mördare, men dess hand-lingar kommer från ett ondskefullt men friskt sinne. Andra vampyrer brukar ta det lugnt, och använder Onda Vägen och påverkar omvärlden för att skaffa sig offer, men Nishi Oka ger sig ut och jagar offer. Såvitt vi vet tar varelsen vilka offer som helst, oavsett ålder och kön. Nishi Oka är som en järv, den jagar oavbrutet. Andra vampyrer utgör inte ett sådant hot.



# HEPHAISTION

— av Jefferson Turner —



**D**en makedonska vampyren är det Okändas motsvarighet till ohyra. Den är relativt svag jämfört med Dracula, Anton Garnier och andra som har skänkt ett evigt vanrykte åt Europas bergsregioner, men dess farlighet ligger i dess antal. Om en dyker upp kan du vara säker på femtio andra smyger omkring i skuggorna i närheten.

Mina erfarenheter vid Vanderbilt, under ett antal sommarsemestrar vid Egeiska Havet och i vår organisations tjänst har givit mig en känsla av total avsmak för dessa bestar. Men jag måste också erkänna att jag har en viss motviljig respekt för dem, eftersom odjuren kompenserar sin relativa svaghet inte bara med numerär utan också med en närmast febril handlingsförmåga. Följande information kan vara nyttig om ett sändebud möter en eller flera makedonska vampyrer. Med tanke på smittsamheten hos deras vampyrism brukar de oftast inte uppträda ensamma.

## Den makedonska vampyrens ursprung

Allmänheten, som känner till berättelserna om Dracula och Christopher Lees och Peter Cushing's välmodulerade engelska röster i ett romantiserat film-Rumänien, upplever Transylvanien som vampyrernas land. Men vampyrernas sanna kärnland, glömt i ljuset från filmprojektorer och Hollywood-glitter, frodas i en skrämmande isolering. Vampyrernas centrum är inte Transylvanien utan ön Santorini, numera benämnd Thira, som ligger ensligt och avsides i farvattnen söder om Grekland.

På ön är den folktro och vidskepelse som rör vampyrer en del av vardagslivet bland invånarna. Talesättet "att gå över ån efter vatten" motsvaras i den delen av Medelhavet med "att skicka vampyrer till Santorini". Uttrycket förklarar en del av det vi redan känner till: Santorinis invånare ifrågasätter inte vampyrernas existens, utan vet alltför väl från många personliga erfarenheter att döden har byggt sig ett fäste på deras ö.

Idag är Thira en blomstrande turistort, som lockar till sig besökare från hela Europa, från USA och från Orienten. De flesta turisterna är ungdomar, vanligen i 18-25-årsåldern, som samlas för att möta likasinnade, för att festa och för att njuta av solskenet och de ljuvliga medelhavsstränderna. Ön översvämmas i synnerhet under våren av de sorglösa ungdomarna. Men under glädjen och skratten frodas de odöda.

Det var på denna ö, för århundraden sedan, som den makedonska vampyren först upptäcktes av människorna. Vampyren beskrivs i de klassiska homeriska sångerna, i de tidigaste skrivna dokumenten på ön och i de berättelser

som muntligen har traderats genom generationerna sedan urminnes tider, så vi har inte den blekaste aning om hur den makedonska vampyren kom till. Vi vet bara att varelsen vandrade på Santorini före historiens gryning och att de fortfarande hemsöker ön.

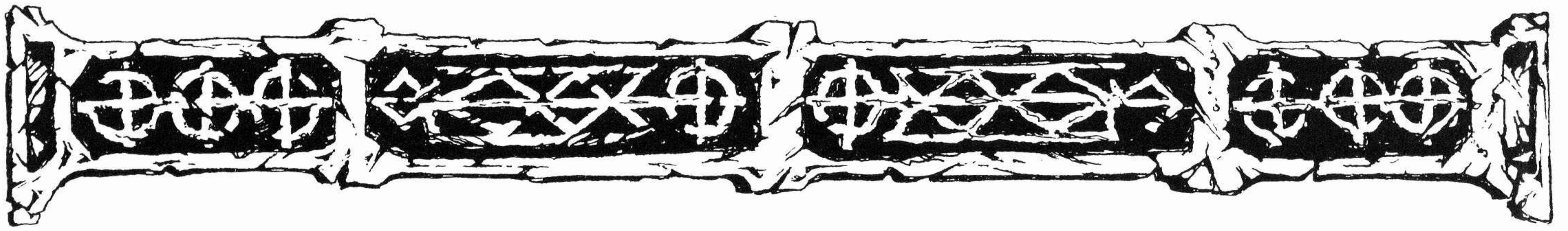
## Den makedonska vampyrens kännetecken

Enligt Santorinis legender och folklöre finns det ett antal sätt att identifiera en makedonsk vampyr. Olyckligtvis är de flesta av dessa metoder inte felfria, särskilt som de utländska turisternas vanor förbryllar öborna. Öborna har dock en metod som är idiotsäker för deras syften: om osäkerhet råder, förgör den tänkbare vampyren.



*Jefferson Turners bakgrund är färgstark och omväxlande. Han föddes i Kentucky, USA, studerade grekiska och latin vid Vanderbiltuniversitetet, spelade i S:t Louis Cardinals, fördubblade sin förmögenhet som professionell baccharatspelare i Monaco, och har varit synnerligen aktiv inom S.A.V.E., samtidigt som han har varit inblandad i ett antal andra äventyrligheter. —Red.*





Mord är belagt med dödsstraff, men det är inte ett brott att förintä en vampyr. Det krävs relativt svaga bevis för vampyrism för att tillfredsställa öns polis. Detta är en glädjande omväxling för oss som är vana att arbeta i hemlighet i lagens utkanter. Men å andra sidan så har mer än en kropp, dödad i ett gräl om obetalda skulder, i ett svartsjukedrama, eller i fyllan och villan, förklarats vara en vampyr "värd sitt öde" av gärningsmannen. Jag rekommenderar att man inte skaffar sig några fiender vid ett besök på Thira.

Den bästa metoden att identifiera en vampyr är att undersöka ett "misstänkt" lik. En vampyr som vilar i sin kista tycks vara ett helt vanligt lik, men med två skillnader: kroppen visar inga tecken på förruttnelse, oavsett hur länge den har varit död, och alla dess extremiteter (armar, ben, händer, fötter) är lealösa och kan röras fritt.

Om du skulle råka hamna i en grav som tillhör en kvinna som, trots att hon har varit död i mer än 200 år, inte visar några tecken på förruttnelse, så kan du tämligen lugnt satsa ditt sparkapital på att hon är en vampyr.

Givetvis nämner sägnerna en del sätt att identifiera den makedonska vampyren när den lämnar sin gravplats och rör sig bland de levande. Men dessa metoder är återigen inte idiotsäkra. Till exempel är en man eller kvinna med blå ögon eller rött hår misstänkta. Detta signalement inkluderar en ganska stor del av Europas och Nordamerikas befolkning. Den sjunde sonen till en sjunde son är också misstänkt, likaledes en person som är född den 25 december eller som är harmynt. Sådana personer kallas vrupalakos på Thira.

Uppenbarligen kan en person passa in i en eller flera av dessa kategorier utan att vara vampyr. Men besten har vissa beteendemönster och svagheter som kan vara till hjälp när man skall identifiera den. Eftersom den inte kan överleva i solljus kan man lugnt avstå från att misstänka den som solbadar på Thiras stränder. Vampyren kan inte färdas genom eller över vatten av sin egen kraft. Så man kan också avföra de flesta midnattssimmare.

Slutligen har vampyren vissa yttre drag, t.ex. de blå ögon som nämndes ovan, vilka ger antydningar och indicier. När besten lämnar sin kista om natten är dess irisar alltid blå. När den återvänder till kistan antar ögonen åter den färg besten hade i sin mänskliga, levande form. Problemet är att kunna upptäcka blå ögon om natten. Vampyren har också huggtänder, men de sticker inte ut och man ser dem inte förrän vampyren öppnar munnen ordentligt.

Totalt sett kan man säga att alla tecken finns på vampyren, men vart och ett är ändå osäkert när vampyren ger sig ut på sina nattliga strövtåg, utom om man lyckas finna dess grav. Många sändebud jag har talat med har dragit en obehaglig slutsats: man får dras med osäkerhet tills besten anfaller.

## Särskilda drag hos den makedonska vampyren

Den makedonska vampyren är relativt lätt att förgöra. Det finns många och enkla metoder. Därför är det faktum att vampyrpopulationen ökar så snabbt som den gör ett onaturligt sätt att "bevara arten", i sanning en onaturlig "naturlig balans".

Varje människa som dödas av en makedonsk vampyr, oavsett om vampyren har bitit offret eller inte, omvandlas till en makedonsk vampyr. Jag minns med sorg i hjärtat en omfattande expedition till Thira, där en god vän, det kanadensiska sändebudet David Halleck, kastades från en hög klippa av en av bestarna. Kroppen krossades mot klipporna i vattenbrynet och drev ut till havs innan vi kunde rädda den. Tänk själv hur jag kände det (jag klarar inte av att beskriva det) när Halleck, en vecka senare, återvände till mitt hotell för att besöka mig, med saltvatten droppande från kläderna och sjögräs över hela kroppen.

Fastän vi inte vet varför vampyrism är så smittsam eller ens hur den sprids, kan vi avgöra att vampyrens behov av blod inte är särskilt omfattande. Besten måste dricka ungefär en gång i veckan. Under en av mina expeditioner lyckades vi fånga och stänga in en av dessa bestar i dess grav, ett familjemausoleum. För att kunna göra observationer förseglade mina kollegor Linda Cloud, dr Pandit Ray och jag själv gravens ingång med en kraftig plexiglasdörr. Bestens försök att fly blev allt mer desperata allt eftersom dagarna gick. Först bildades dimma kring dörren, och sedan började olika märkliga saker ske inne i graven. Detta var säkert försök att lura oss till att bryta förseglingen. Slutligen började marken skälva, som om graven, kyrkogården, ja själva ön skulle slitas loss från sina grundvalar. Sedan blev allting stilla. Sju dagar hade förflutit och vi hade, fast det visste vi inte då, förintat vampyren.

Fastän den makedonska vampyren inte måste dricka blod oftare än andra vampyrslag, så är en gång i veckan ganska mycket. Under en månad kan en vampyr, om man tar hänsyn till vampyrismens smittsamhet, mycket väl skapa flera exemplar av sitt slag. Rent matematiskt kan vampyrpopulationen ökas fyra gånger på en månad!

Lyckligtvis finns det ett antal faktorer som kontrollerar vad som skulle kunna bli en sväljande vampyrmängd. Till exempel rör sig den makedonska vampyren endast om natten, vilket gör det möjligt för dess fiender att röra sig och agera fritt under dygnets ljusa timmar. Vidare finns det ofta tid att förintä besten innan den kommer lös i vår värld. En ny makedonsk vampyr lämnar inte sin kista förrän den första fullmånen efter dödsfallet har inträffat. Ett lik som håller på att omvandlas till en makedonsk vampyr kan förstöras innan det "vaknar" och ger sig ut på sitt blodtörstiga värv. Detta är helt beroende av vaksamhet och snabbhet.

En makedonsk vampyr vilar i en likkista eller i en krypta, helt avskuren från allt solljus. Kistan behöver inte innehålla några främmande föremål, som jord från fosterlandet, till skillnad från vad som är fallet hos många andra vampyrarter. När vampyren vilar i kistan eller kryptan tycks den vara fullständigt död och försvarslös. Bortsett från att den är välbevarad och från avsaknaden av likstelhet kan man inte finna något ovanligt med dess kropp.

När vampyren reser sig ur sin grav genomgår dess kropp vissa förändringar. Ögonen blir ljusblå, hörntänderna förlängs till små och svårigenkännliga huggtänder och håret får en lätt rödaktig anstrykning.

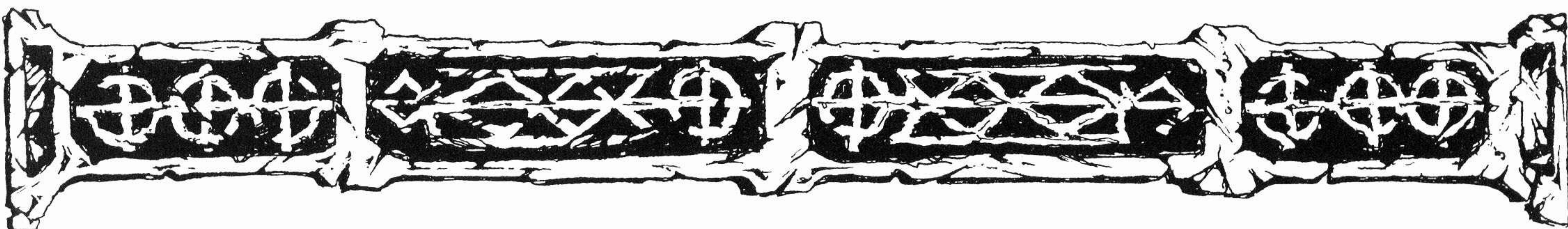
När vampyren jagar sitt byte beter den sig precis som vilken vanlig människa som helst. Besten minns praktiskt taget allt från sitt mänskliga liv och talar det språk den använde före sin död. Den använder allt detta för att upprätthålla illusionen att dess relationer till människor – vänskap, familjeband och romanser – inte har förändrats genom dess död. Detta beteende skapar fruktansvärda samvetsqual för dem som varken känner till eller tror på den makedonska vampyrens existens. Jag är inte den ende som har förlorat en vän, synbarligen nedstigen i dödsskuggans dal för evigt, och sedan sett vännen återvända och bete sig som om ingenting hade hänt. Jag måste poängtera för dem som drabbats av sådana besök att trots att vampyren känner igen sina vänner från sitt mänskliga liv håller den inte dem som vänner. I själva verket använder vampyren ofta den tidigare vänskapen som lockbete och förvandlar vännen till nästa vampyr.

Det är synnerligen ironiskt att den makedonska vampyren utnyttjar sina förbindelser med sina tidigare vänner, men, trots "befolkningsexplosionen" och det stora antalet makedonska vampyrer, alltid agerar ensam och aldrig samarbetar med sina artfränder. Det är snarare så att bestarna strider med varandra om varje droppe av den begränsade blodtillgången. I vissa fall på små medelhavsöar har det inträffat att vampyrpopulationen har vuxit okontrollerat och bestarna har gjort slut på de levande och gått under eftersom det har varit omöjligt för dem att lämna ön.

Att makedonska vampyrer har varit strand-satta under sådana desperata förhållanden innebär inte att bestarna är oförmögna att bege sig ut på vatten. Fastän de inte kan korsa vatten av egen kraft kan de ofta bege sig över haven genom att transporteras i sina kistor. Under 1800- och det tidiga 1900-talet spreds den makedonska vampyren över Europa via lastrummen på ång- och segelfartyg. Idag gör den moderna flygtrafiken de makedonska vampyrerna till en fara för hela världen, då de kan nå vilken plats som helst inom ett dygn. Men av någon anledning föredrar de makedonska vampyrerna Balkan, Mindre Asien och de närliggande öarna.

Till skillnad från många andra vampyrer visar





den makedonska ingen förkärlek för manliga eller kvinnliga offer. Allt den begär är att blodet skall vara varmt och färskt.

## Sätt att förgöra en makedonsk vampyr

Så vitt vi har kunnat fastställa finns det många

enkla och rättframma metoder för att uppnå detta mål. Alla kända tillvägagångssätt beskrivs här nedan:

- Vilken religiös symbol som helst (t. ex. ett kors eller en davidsstjärna) som placeras i den makedonska vampyrens grav förhindrar att den återvänder för att vila. Detta leder till att den kommer att förstöras av solljus.
- En vildros som placeras på den vilande

vampyrens bröst förintar den omedelbart.

- Ett löv från ett rönträdd som läggs på den vilande vampyrens bröst förintar den omedelbart.
- Om vampyren tvingas vara utan människoblod i mer än en vecka förintas den.
- Det är möjligt att förvirra vampyren, genom att vända den i sin kista eller grav så att ansiktet är riktat nedåt. Denna metod förintar

## Filoktetes' återkomst

*Ur Bella Troiana av Philoteas av Mytilene, översatt från grekiska av Jefferson Turner.*

*Bella Troiana är en av de minst kända dikterna som handlar om de händelser som utspelar sig efter det att Homeros' Iliad har slutat sin berättelse. Detta är första gången dikten har översatts till svenska. Dikten ger en version av prins Paris' död. Andra legender och dikter skildrar också Filoktetes som Paris' baneman, men ingen beskriver honom på detta märkliga sätt.*

Det var Odysseus som fann honom i mörkret,  
Dit akajerna tagit Filoktetes bågmästaren,  
Poias ättling, sårad vid Trojas murar  
Av ett spjut genom benet, med nattlig kallbrand som följd,  
Spridande en stank av Hades i lägret  
Som ett fruktansvärt illdåd skett under himlen  
Lämnande kropp vid kropp i den heta solen.

Filoktetes höll sig i tältet, och om natten sökte han  
Ro och tystnad vid Trojas murar  
Fjärran från akajernas läger, de svarta skeppen.  
Och Diomedes spanade mot de skyhöga murarna  
Och såg Filoktetes klättra längs muren likt en spindel,  
Sökande ovetande byte.  
Till livets slut mindes Diomedes tystnaden, striden,  
Och vaktposten omfamnad och sedan kastad,  
Fångad i sömnen för evigt.  
Han mindes hur Filoktetes nedsteg längs muren  
Med blodet rinnande från munnen  
Strömmande över bröstets bronsplåt.  
Diomedes tryckte i skuggan, manad av gråögda Atena,  
Och den döde vandrade åter till lägret,  
Till skeppen och hästarnas herrar.

Dagarna blev sålunda olidliga och Agamemnon befalld:  
"Filoktetes måste lämna akajernas läger.  
Han är ej välkommen i de levandes land.  
Låt honom gå till Hades i frid.  
Eller om Ödet har givit en frist i vår värld,  
Låt honom söka exil på en ö uti havet,  
Fjärran från de svarta skeppen."

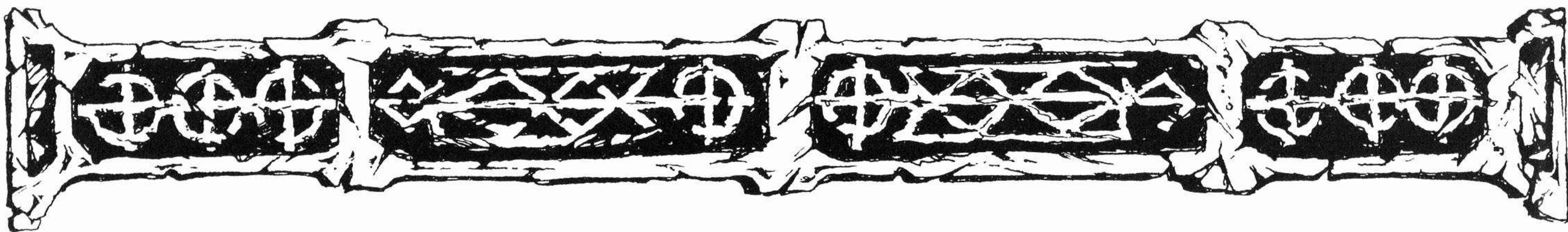
Odysseus sändes att hämta honom åter till kriget  
När Hermes, bärande gudarnas bud,  
Nedsteg i Agamemnons tält.  
"O, konung, om du någonsin skall storma det höga Troja,  
Om någonsin dess stolta murar skall falla,  
Måste Filoktetes komma åter till de svarta skeppen,  
Och hästarnas herrar, som skall strida  
Sida vid sida med Döden de bringat till Troja.



Och den skarpögde Hermes talade till Odysseus:  
"De skall sända dig till den odöde bågmästaren, och när du far  
Uppres ett tält på däck, så att du bringar skuggor med dig  
När du skall bringa monstret till akajernas läger.  
Ty en best är han nu, ej längre är han Filoktetes,  
Och förgät ej detta, ty vänskap och sorg kan dig lura  
Att minska din beredskap, och lämna dig evig i skuggan.  
Gröp en rädda över det solljusa däck, och uppres  
Tältet över rännen. Håll så vatten i rännen,  
Ty vatten måste svalla över däck  
Och skilja dig från Filoktetes."

Såsom Hermes befalld gjorde Odysseus skeppet redo,  
Med en rädda i däck och tältet däröver.  
Han hämtade Filoktetes och på återresan levde monstret i tältet  
Och skeppets gungande skapade vågor i rännen  
En ständig ström av vatten under Filoktetes.  
Odysseus satt vid dess kant och såg mot monstret  
Vars lågande rovdjursblick stirrade tillbaka.  
Dess stämman lockade och smekte Odysseus med ljuva ord,  
Ibland med Filoktetes röst, sedan som Aias,  
Sedan som Agamemnon, mykenernas konung eller Hermes,  
Förtäljande Odysseus om dödens sötma, dess skönhet och frid.  
Sålunda seglade de mot Trojas högresta murar,  
Där Paris, den ädle prinsen slumrade i sitt torn,  
Hans öde närmande som stormen på havet.





inte besten omedelbart, men den blir så förvirrad att den är oförmögen att ta sig från platsen. Efter en vecka dör den av brist på blod.

- En trästake som körs genom bestens bröstkorg förintar den omedelbart.

- Ett bladvapen, t.ex. ett svärd eller en yxa, eller en projektil, t.ex. en kula eller en pil, som har välsignats av en grekisk-ortodox präst förorsakar normal skada på vampyren. Om den träffas av tillräckligt många sådana vapen kommer den att förintas.

- Solljus förintar vampyren omedelbart.

Följande ting erbjuder skydd mot en makedonsk vampyr:

- Alla positiva religiösa symboler, t.ex. kors, davidsstjärna, yin-yang-bild. Vampyren skyggar inför föremålet och flyr snarast bort från det.

- Vitlök. Doften från en vitlök får vampyren att lämna det närliggande området. Men se upp, vampyren kommer att använda den Onda Vägen för att få dig att kasta eller ta bort vitlöken.

- Salt. Den makedonska vampyren kan inte gå över en linje av koksalt. Om saltet läggs som en obruten linje på en tröskel eller en fönsterbräda kan inte vampyren ta sig in genom den ingången. Men om saltlinjen bryts, t.ex. av en vindpust, kan vampyren ta sig förbi vid brottet. (Återigen måste man se upp för Onda Vägen.)

- Stormhatt. Vampyren reagerar på samma sätt för stormhatt som för vitlök.

- Rinnande vatten. Den makedonska vampyren kan inte korsa rinnande vatten av egen kraft, t.ex. kan den inte gå över en bro.

Som ni kan se har vi upptäckt ett antal enkla sätt att göra sig av med makedonska vampyrer, eller åtminstone oskadliggöra dem för tillfället. Det verkliga problemet är snarare strategiskt än taktiskt. Det gäller att lista ut om man har förintat alla vampyrer i ett område. Det räcker med att en kommer undan för att ett område återigen skall vara förpestat av dem några månader senare.

Det är också viktigt att komma ihåg att om ett sändebud från S.A.V.E. blir offer för en av dessa bestar på något sätt, oavsett omständigheterna, så kommer han eller hon att bli en vampyr. Sändebudets kamrater måste ta itu med kroppen på något av de sätt som angivits ovan. Om så inte sker är det högst sannolikt att den nya vampyren kommer att angripa sina forna kollegor vid första bästa tillfälle.

## Hephaistions bakgrund

Vampyren Hephaistion lever på Thira. Vi tror att han har funnits där i mer än 3000 år. Det finns klara antydningar om att han, eller någon

av samma slag, levde där i all välmåga under Homeros tid (se utdraget från Philoteas' Bella Troiana). Enligt Thiras invånare är Hephaistion inte bara en långlivad vampyr, han är också en lång celebritet. Öborna har faktiskt något slags högaktning för honom.

Hephaistion har något slags komplicerad överenskommelse med öborna, precis som greve Dracula och de rumänska zigenarna eller Anton Garnier och de schweiziska bergsrövarna. Överenskommelsen på Thira är dock, till skillnad från de andra, grundad på hot. S.A.V.E. tror att invånarna vet precis var Hephaistions grav ligger. Men istället för att förintat besten tar de hand om graven, smyckar den med hyacinter och olivlövskransar, och skyddar den mot ovetande nyfikna, fridstörare och tänkbara vampyrjägare. I utbyte för beskyddet har Hephaistion lovat att inte angripa någon av de infödda öborna.

Men det finns mer i avtalet än detta. Thiras invånare skulle definitivt ha sett Hephaistions svaga position, men han har ett annat hot mot ön i bakfickan: pest. Ett av de tidigaste skriftfynden från Thira innehåller ett fragment av ett poem av den lokale skalden Anaximedes. Det översattes av ett av våra sändebud 1982. I textbiten finns en ledtråd som hjälpte oss att förstå den egenartade situationen på Thira:

***Och den mörke framsade följande löfte:  
När jag är frisläppt från ert beskydd,  
från den ed och det avtal vi slöt denna natt,  
i ett nattligt rådslag, skall jag ej stanna.  
Istället skall komma sjukdom och plågor,  
som sorgfyllda skott från Apollons båge,  
läggande ölandet fullständigt öde.***

Uppenbarligen är detta hot tillräckligt skrämmande för att upprätthålla det särskilda förhållandet mellan öborna och vampyren under tusentals år. Men finns det än mer under ytan? Kunde avtalet ha haft sin grund i de religiösa sedvänjorna under grekisk bronsålder, då ett primitivt fiskarfolk av misstag förväxlade den fruktansvärde besten med Hephaistos, guden för eld, vulkaner och smeder i den klassiska grekiska mytologin.

Hephaistos kom relativt sent in i den grekiska mytologin. Gudens kult begynte i Anatolien och spreds till de omgivande öarna. Om de forntida prästerna gjorde ett övertygande arbete, så kunde Thiras invånare ha blivit synnerligen respektfulla mot någon som verkade vara en synnerligen mäktig person, som arbetade i en smedja under marken, helt avskuren från solens strålar, och förmögen att bryta mot na-

turlagarna på ett mystiskt och skrämmande sätt.

## Hephaistion, en ögonvittnesrapport

*Följande redogörelse kommer från sändebudet dr Alfonso Ruiz' arkiv i Madrid. Den diariefördes 1972, och utgör den senaste kända observationen av Hephaistion.*

Vid en semestervisit nyligen på Thira upptäckte den spanske turisterna Juan Rodriguez en grupp öbor som dansade och sjöng med facklor i händerna på stranden. Rodriguez närmade sig och uppfattade att sången var på mycket ålderdomlig grekiska. Han kände igen språket, men förstod mycket litet av orden. Han minns dock att namnet Hephaistion upprepades åtskilliga gånger.

En bit bort såg Rodriguez en kvinna ligga på stranden och en man som lutade sig över henne. Rodriguez drog sig tillbaka något generad eftersom han fruktade att han råkat överraska ett kärlekspar som kysstes i mörkret.

Plötsligt förvandlades hans generade känslor till fasa. Den unge mannen såg plötsligt upp. Rodriguez såg en mörk ström av blod rinna ur hans mun. Flickan stirrade tomt mot den stjärnklara natthimlen.

Omedelbart därefter gav öborna upp rop och började jaga Rodriguez. På något sätt lyckades han undkomma sina förföljare, och han tog sig till närmaste polisstation. Därinne satt en överkonstapel i en smutsig uniform. Polismannens röda hår var okammat och hela hans utseende var slafsigt. Men han var synnerligen hjälpsam, och föreslog att Rodriguez skulle "vänta här medan jag hämtar kommissarien".

Rodriguez upplevde att han väntade i timmar innan polismannen återvände. Han reste sig för att hälsa på kommissarien, men istället för att bli lättad förvandlades hela polisstationen till ett skräckens näste. Ty polisbefälhavaren var samme man som Rodriguez hade sett lutad över kvinnan på stranden.

Rodriguez gick fram som en bärsärk vid upptäckten. Han kastade sig ut genom ett fönster och flydde i panik. Han gömde sig utanför staden och lyckades ta sig ombord på den första båt som lämnade ön efter gryningen. När Rodriguez återkom till Spanien betedde han sig hysteriskt, och diagnosticerades som mentalsjuk. Han lades in på ett mentalsjukhus. När Rodriguez intervjuades av vår psykiater dr Ruiz lyckades organisationen klarlägga vad som hade hänt. Vår slutsats är att poliskommissarien var Hephaistion personligen.



# INDEX

Alligator .....	11	Guevara, José Sotero .....	55ff	O'Boylan, Michael .....	42, 45ff
Alpvampyr .....	35, 42ff, 45ff	Gunderhagen, Olof .....	42, 45ff	Ogata Gempaku .....	89
Apor .....	11	Gupta, Bhima .....	35, 43, 50ff	Onda Vägen-värde .....	9
Attackvärde .....	9	Haj .....	12	Orientalisk vampyr .....	38, 42ff, 74ff
Bai, Samha .....	51	Halldorasson, Thormund .....	39, 84ff	Oshiro Fujikawa .....	90
Baji Sindhia .....	51	Harker, Jonathan .....	67f	Pranjabesh .....	52
Barghest .....	15	Harker, Mina .....	68	Pavlovic, Ivan .....	62
Bathory, Elizabeth .....	36, 41ff, 60ff	Hazi, Franc .....	62	Rakshasa .....	25
Bedragare .....	15	Hemsökt hus .....	20f	Ray, Pandit .....	50ff
Bella Troiana .....	94	Hephaistion .....	42, 92ff	Rochateau, Christoffer .....	71
Belle Marche .....	71	Herbert, sir Alfred .....	68f	Rochateau, Lise .....	42, 45ff
Besvärjelser .....	4	Hill, Nathanael .....	80	Rodriguez, Juan .....	95
Besvärjelsetabell .....	8	Honvarelse .....	21	Rodriguez, Pablo .....	70
Bisonoxe .....	11	Huitzotl .....	36, 55ff	Ruiz, Alfonso .....	95
Bläckfisk .....	11	Hund .....	12	Russel, Bertram .....	69
Boudreaux, Cecil .....	71f	Hängare .....	22	Schmidt, Hans .....	45
Buso .....	16	Indisk vampyr .....	35, 50ff	Siu Wong .....	38, 74ff
Cabot, Ezra Providence .....	37f, 43, 79ff	Introduktion .....	3	Skräck-värde .....	9
Calmet, Augustin .....	40f	Iorga, Nicole .....	62	Smythe, Ellsworth .....	43, 79
Calukya, Rajib .....	51	IP .....	9	Småknytt .....	26
Carfax Abbey .....	67ff	Jassef, Ali .....	51	Spökhund .....	26
Carlsten, Jacob .....	84ff	Kattdjur .....	12	Stoker, Bram .....	67
Chao Ching .....	74ff	Kalacuris, Bhoja .....	51	Surimatra, Prayani .....	50
Chullpas .....	17	Katayama, Henry (Hank) .....	88	Svart tamanous .....	27
Corbix .....	17	Kearney, Desmond .....	65	Targoviste .....	65ff
Cunningham, Dennis .....	80ff	Klass .....	9	Tezcatlipoca .....	57
de la Croix, Jackson .....	39, 42ff, 70ff	Kobra .....	12	Thurzo, György .....	61
de la Cruz, Joaquin .....	73	Krokmara .....	22	Tlaloc .....	56
de la Torre, don Roberto .....	36, 43ff, 55ff	Krokodil .....	13	Transylvanien .....	65ff
della Napoli, Giacomo .....	77	Kronhjort .....	13	Träl .....	28
Delfin .....	12	Kwai Sung .....	74ff	Tupilak .....	28
Dimitru, Monica .....	62	Laurell, Stefan .....	86	Turner, Jefferson .....	41, 92
Djur		LeChance, Jacques .....	43, 45	Typ .....	9
reaktioner .....	10	Li Chang .....	38, 74ff	Wakatsuki Shigenobu .....	90
strid .....	10	Loup garou .....	23	Valakiet .....	65ff
tabell .....	14	Lunares, Roberto Flechero .....	42, 56, 62ff	Vampyrbett .....	10
Dockmästare .....	18	Läderlapp .....	23	Vampyrninja .....	37, 42ff, 88ff
Dornier, Marie .....	49	Lövgren, Birgitta .....	84ff	van Helsing, Abraham .....	68
Dracula .....	34, 44, 61, 65ff	Makedonsk vampyr .....	38, 42ff, 92ff	Varkatta .....	29
Dubbelgångare .....	18	Manipulation .....	9	Varräv .....	29
Egenskaper .....	9	Manitou .....	24	Vattenhäst .....	30
Elefant .....	13	McGill, Mary .....	72	Westernra, Lucy .....	68
Fields, Misty .....	71	McNally, Raymond T. .....	65	Wiesert .....	30
Florescu, Radu .....	65	Milovic, Wandy .....	62	Vila .....	9
Foxx .....	72	Minowara, Mansanori .....	88	Vilda Jakten .....	30
Fåglar .....	12	Mirkovic, Dragan .....	62	Willams .....	45ff
Färdigheter .....	9	Morris, Quincy .....	67f	Vlad Tepesch .....	65ff
Förflyttning .....	9	Mördarbil .....	25	Yeti .....	31
Förrädare .....	19	Nahmens, Greg .....	71	Yih, Teri .....	74
Garnier, Anton .....	35, 42ff, 45ff	Naples, Jack .....	76	Ynocencio, Paula .....	82f
Geistman, Wilhelm .....	60	Nasadi, Ferenc .....	60f	Zombiemästare, liten .....	32
Golem .....	20	Nishi Oka .....	37, 41, 88ff	Zombiemästare, stor .....	33
Gorba, Miroslav .....	42, 62	Nordisk vampyr .....	39, 84ff	Älg .....	13
Grey, Richard .....	71	Noshörning .....	13		



# NATTENS FASOR

Denna bok innehåller en mängd nytt och intressant material till rollspelet CHOCK. Boken beskriver och förklarar utförligt alla de nya regler och hjälpmedel som ingen erfaren Chockmästare kan vara utan. Förutom gastkramande och fantasieggande illustrationer på fasorna som kryper fram ur mörkret innehåller "Nattens Fasor":

- 30 ovanligt otrevliga och härresande varelser från det Okända.
- Ett separat kapitel om vampyrer med utförliga artiklar som ger information, bakgrundshistoria och ledtrådar om elva vampyrer. Bland dessa finns grevinnan Elizabeth Bathory och den fruktade greve Dracula.
- 24 stycken nya och skrämmande besvärjelser från den Onda Vägen.

Och mycket, mycket annat.

Detta är inget egentligt spel. Du måste ha tillgång till CHOCK för att kunna använda Nattens Fasor.

